GURPS® Fourth Edition

Dungeon Fantasy 3™
The Next Level

by SEAN PUNCH

Illustrated by ED NORTHCOTT, SHEA RYAN, and DAN

An e23 Sourcebook for GURPS®

STEVE JACKSON GAMES

Stock #37-0305

Version 1.0 – February 21, 2008

Содержание

Введение 3

1. Нечеловеческие расы 4
- Кошколюди (Cat-folk) 5
- Колеоптераны (Coleopteran) 5
- Трупоеды (Corpse-eater) 5
- Темный (Dark one) 6
- Дварф (dwarf) 6
- Эльфы 6
- Фейри 8
- Гаргулья (GARGOYLE) 9
- Гном (GNOME) 10
- Гоблиноиды 10
- Полу-духи 12
- Минотавр (MINOTAUR) 14
- Огр (OGRE) 14
- Ящеры (Reptilians) 15
- Тролль (TROLL) 16
- Дикарь (WILDMAN) 16

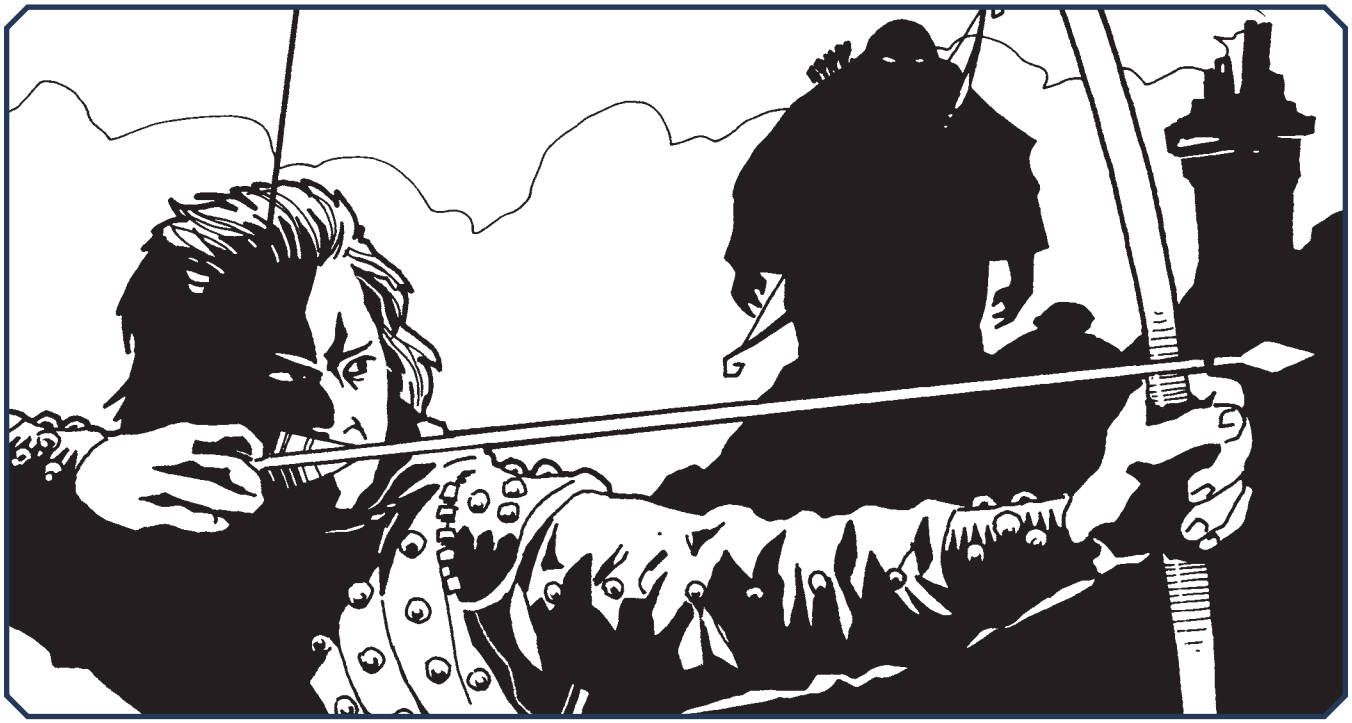
2. Объединение профессий . . . 17
- Варвар 19
- Бард 20
- Клерик 22
- Друид 24
- Святой воин 26
- Рыцарь 28
- Мастер боя 29
- Разведчик 31
- Головорез 33
- Вор 34
- Волшебник 36

3. Power-Ups 38
- Заклятыйврaг(MortalFoe) . . . . . .

4. Новые Возможности .40
- Стрельба заклинаниями 41
- Бой двумя оружиями 41
- Добавление новых способностей . . . 42

5. Развитие 42

Алфавитный указатель 44



GURPS System Design ▮ STEVE JACKSON
GURPS Line Editor ▮ SEAN PUNCH e23 Manager ▮ PAUL CHAPMAN
Page Design ▮ PHILIP REED and JUSTIN DE WITT Chief Operating Officer ▮ PHILIP REED

Art Director ▮ WILL SCHOONOVER
Production Artists ▮ ALEX FERNANDEZ and PHILIP REED
Indexer ▮ THOMAS WEIGEL
Prepress Checkers ▮ WILL SCHOONOVER and MONICA STEPHENS

Marketing Director ▮ PAUL CHAPMAN
Sales Manager ▮ ROSS JEPSON Errata Coordinator ▮ FADE MANLEY
GURPS FAQ Maintainer ▮

Playtesters: Paul Chapman, Philip Reed, and Thomas Weigel.

GURPS, Warehouse 23, and the all-seeing pyramid are registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated. ***Dungeon Fantasy 3: The Next Level,*** *Pyramid,* and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license. ***GURPS Dungeon Fantasy 3: The Next Level*** is copyright © 2008 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

The scanning, uploading, and distribution of this book via the Internet or via any other means without the permission of the publisher is illegal, and punishable by law. Please purchase only authorized electronic editions, and do not participate in or encourage the electronic piracy of copyrighted materials. Your support of the author's rights is appreciated.

Введение

В кампании высокого уровня силы нужны всяческие варианты потратить кучу очков: огромные богатства, необычные преимущества, магия, псионика, мощные расовые шаблоны... и ***желательно****, несколько сразу.*

– GURPS Basic Set

GURPS Подземельное фентези: Приключенцы и Подземелья фокусируются на быстрых несложных играх с ограниченным выбором ролей, умений и опций для персонажей. Они подражают классическим подземельным РИ, которые делали акцент на убийство монстров и получение добычи, а не дизайн персонажей. Однако сложные идеи персонажей с разнообразными хитрыми комбинациями способностей всегда были элементом игр-рубиловок (hack and slash) – как минимум, потому, что они добавляют возможностей для манчкинизма!

Это – одна из областей, где **GURPS** превосходит прежние РИ. В конце концов, Мастер, ведущий зачистку подземелий по **GURPS**, может просто сказать: «Вот твои очки. Купи на них что-нибудь. Возвращайся, как закончишь». Однако такой подход может привести к возникновению совершенно неиграбельных игровых персонажей – или такому манчкинству, что им будет наслаждаться только один игрок. И тут на помощь приходит **Подземельное Фентези 3: Новый уровень.**

Цель **Нового уровня** – поддержка более сложных, но сбалансированных ИП, как в начале, так и через какое-то время игры. Как и другие книги **Подземельного фентези**, она - просто вспомогательный материал, и придерживается стиля рубилова (hack-and-slash), который подойдет не каждой фентезийной кампании. Расы тут описываются только теми чертами, которые, вероятно, имеют значение в подземельях. Шаблоны здесь считаются почти обязательными, а в обычном **GURPS** они совершенно опциональны. Ну и наконец, она поощряет манчкинство, когда от него веселее!

Об авторе

Шон «Д-р Кромм» Панч хотел стать с ядерным физиком, а стал редактором **GURPS**. С 1995ого года он собрал два тома **GURPS** Компендиум, написал **GURPS Wizards** и **GURPS Undead,** просмотрел и отредактировал более двадцати других книг по **GURPS** и руководил созданием правил для еще нескольких дюжин. Совсем недавно он в соавторстве с Дэвидом Пулвером создал **GURPS** Базовые правила Четвертой редакции, написал **GURPS Силы** с Филом Мастерсом и **GURPS** Боевые искусства с Питером Дель'Орто. Шон – фанатичный игрок с 1979 года. Его неигровые интересы включают кино, компьютеры и вина. Он живет в Монреале (Квебек), с женой Бонни. У них есть две кошки, Баньши и Зефира, и шумный попугай Цирцея.

About *GURPS*

Steve Jackson Games is committed to full support of ***GURPS*** players. Our address is SJ Games, P.O. Box 18957, Austin, TX 78760. Please include a self-addressed, stamped envelope (SASE) any time you write us! We can also be reached by e-mail: **info@sjgames.com**. Resources include:

Pyramid (**www.sjgames.com/pyramid**). Our online magazine includes new ***GURPS*** rules and articles. It also covers the ***d20*** system***, Ars Magica, BESM, Call of Cthulhu,*** and many more top games – and other Steve Jackson Games releases like ***Illuminati, Car Wars, Transhuman Space,*** and more. *Pyramid* subscribers also get opportunities to playtest new ***GURPS*** books!

New supplements and adventures. ***GURPS*** continues to grow, and we'll be happy to let you know what's new. For a current catalog, send us a legal-sized SASE, or just visit **www.warehouse23.com**.

e23. Our e-publishing division offers ***GURPS*** adventures, play aids, and support not available anywhere else! Just head over to **e23.sjgames.com**.

Errata. Everyone makes mistakes, including us – but we do our best to fix our errors. Up-to-date errata sheets for all ***GURPS*** releases, including this book, are available on our website – see below.

Internet. Visit us on the World Wide Web at **www.sjgames.com** for errata, updates, Q&A, and much more. To discuss ***GURPS*** with SJ Games staff and fellow gamers, come to our forums at **forums.sjgames.com**. The ***GURPS Dungeon Fantasy 3: The Next Level*** web page is **www.sjgames.com/gurps/books/dungeonfantasy3**.

Bibliographies. Many of our books have extensive bibliographies, and we're putting them online – with links to let you buy the books that interest you! Go to the book's web page and look for the "Bibliography" link.

Rules and statistics in this book are specifically for the ***GURPS Basic Set,*** *Fourth Edition*. Page references that begin with B refer to that book, not this one.

Глава первая
Нечеловеческие расы

Фентези в стиле рубиловки различает человечество и «расы монстров». Последние подходят только в качестве врагов – или в лучшем случае как питомцы или твари, призываемые при помощи заклинаний. Тем не менее, традиционно существует определенный набор разумных нечеловеческих рас (дварфы, эльфы и т.д.), которые могут присоединиться к людям в приключениях. За редкими исключениями, члены этих рас могут использовать стандартное снаряжение, и достаточно похожи на людей, чтобы жители городов и подземелий узнавали их как приключенцев, а не монстров... хотя менее цивилизованные виды (орки, например), могут временами быть и монстрами!

Игроки могут создавать приключенцев, принадлежащих к нижеописанным расам, если позволит Мастер. А Мастер может и не позволить – особенно если придерживает некоторые из рас для использования в качестве монстров! Игрок, желающий играть нечеловеком, должен помнить, что он должен оплатить стоимость шаблона расы, как если бы брал преимущество, и все компоненты расового шаблона обязательны, в отличие от черт профессионального шаблона. *Подробности см. в разделе Как использовать расовые шаблоны* (с.Б261).

Где набрать очков на расовый шаблон

Немногие расовые шаблоны стоят 0 очков. В кампаниях, где не используются шаблоны персонажей, это не станет проблемой – игроки могут создавать любых героев, каких только захотят, и расовые шаблоны – это просто еще одна опция, стоящая очков. Просто перейдите сразу к описанию шаблонов! Однако игры-рубиловки намного быстрее – а иногда и намного интереснее – с использованием шаблонов.

В играх, где на используемые шаблоны тратятся почти все стартовые очки – как шаблоны в **Подземельном Фентези 1: Приключенцы** в играх на 250 очков – может быть сложно найти достаточно очков для оплаты расового шаблона. Один из вариантов – для Мастера – выделить больше очков, что позволит желающим взять расовый шаблон. Игроки, предпочитающие играть за людей, не встретят сложностей с растратой этих лишних очков, и могут обратиться к главе Смешивание профессий (с.17).

Если же Мастер не желает облегчать игрокам задачу – например, если следует рекомендациям и требует 250-очковые шаблоны в 250-очковой игре – у игроков, желающих нечеловеческие расы для ИП все равно остается много вариантов.

Очки, выделенные на преимущества

Каждый шаблон персонажа в П**одземельном фентези 1: Приключенцы** оставляет несколько очков на подходящие преимущества:

Клерик, Друид, Мастер боевых искусств, Разведчик: 20 очков.
Бард, Святой воин: 25 очков.
Варвар, Вор, Волшебник: 30 очков.
Рыцарь, Головорез: 60 очков.

Шаблоны, создаваемые Мастером, должны включать сравнимые запасы очков. Считайте, что расовый шаблон считается как подходящее «преимущество» для любого шаблона персонажа, способного его приобрести; например, вор может сделать выбор из стандартных преимуществ вора или любой расы, стоящей до 30 очков. Разумеется, некоторые расы обладают чертами, которые делают их совершенно неподходящими для некоторых ролей!

Недостатки и очки причуд

Каждый ИП может получить лишние 5 очков за причуды, и еще больше – за дополнительные недостатки. Манчкины обязательно наберут их! Стандартные 250-очковые шаблоны часто рекомендуют обменять эти очки на деньги – но это лишь рекомендация, и выбор делает игрок. Покупка расового шаблона – вполне допустимый вариант их траты.

Сэкономить

Мастер может позволить игроку купить расовый шаблон из части очков, которые в шаблоне выделены на силы, заклинания и особые умения. Это непросто – вы можете получить персонажей, которые подводят группу из-за отсутствия ожидаемых от них способностей. Поэтому будет мудрым ограничить такое перераспределение. Рекомендуемый предел: 1/3 этих очков, округленные вниз. Для стандартных шаблонов:

Бард: 15 очков (25 очков от способностей Песен барда + 20 очков в особых умениях и заклинаниях).

Клерик: 15 очков (25 очков от Святых способностей + 20 очков в заклинаниях жреца).

Друид: 13 очков (20 очков из способностей Друида + 20 очков в заклинаниях друида).

Святой воин: 8 очков (25 очков из Святых способностей). Мастер боевых искусств: 11 очков (2 очков из Ки-способностей + 14 очков в особых умениях).

Волшебник: 10 очков (30 очков в заклинаниях).

Поскольку можно приобрести «пожертвованные» способности во время игры, это не испортит персонажа в долгосрочной перспективе. Но если Мастер использует правила по Расходам на тренировки (с. 43), это будет весьма дорого!

Пересечение

Когда что-либо имеется и в расовом шаблоне, и в шаблоне персонажа, простейшим решением станет сложение полной цены обеих черт. Например, шаблон Варвара содержит «СЛ 17 (размер, -10%) [63]», а огры имеют «СЛ +1 (Размер, -10%) [90]». Поэтому огр-варвар будет иметь СЛ 27, за 153 очка, потраченные так или иначе.

Но подземельное фентези – человекоцентрично. Важно лишь, чтобы члены профессии соответствовали человеческим стандартам на эту роль. Если даже средний или чуть выше среднего нечеловек соответствует профессиональным требованиям в каком-то вопросе - он в этом вопросе "одарённый" и может браться за работу - его примут человеческие гильдии, боги дадут ему дары и так далее.

Поэтому если игроки не против потратить время на перерасчет, Мастер должен разрешить им «сэкономить очки», пропустив все черты профессионального шаблона, которые являются врожденными для выбранного расового, и потратить эти очки на покупку расового шаблона. Снова поглядим на нашего огра-варвара. Варвары должны быть сильными – а огры очень сильны – поэтому средний огр отлично подойдет на роль человека-варвара. Игрок огра-варвара может сэкономить 63 очка на СЛ, и оплатить на них шаблон огра.

Мастер вполне может решить, что это правило неприменимо в некоторых некоторых случаях в его мире! Если люди и темные эльфы организуют отдельные Гильдии Воров, члены которых должны отвечать высоким стандартам ЛВ относительно их расы, то темные эльфы-воры должны иметь ЛВ 16 – ЛВ 15 из шаблона вора, и еще +1 за принадлежность к темным эльфам.

Подходящие и неподходящие профессии

Каждый нижеописанный расовый шаблон содержит два дополнительных компонента, важных для игроков, использующих шаблоны персонажей из ***Подземельного Фентези 1: Приключенцы:***

Подходящие профессии: Шаблоны персонажа, особенно подходящие расе. Это может быть по причине множества общих черт, потому что расовые преимущества дают бонус к ключевым умениям и/или потому, что расовые черты ещё как-то помогут приключенцу выполнять нужную роль (возможно, даже несмотря на недостатки с точки зрения профессии – член слабосильной летающей расы может стать прекрасным разведчиком, даже если ему не хватит силы натянуть мощный лук).

Неподходящие профессии: Шаблоны персонажей, не очень вписывающиеся в идею расы – чаще всего по причине расовых штрафов к важнейшим характеристикам, либо обладания чертами, несовместимыми с работой (например, социальные недостатки недопустимы для барда). Однако, только роли, помеченные звездочкой (*), действительно запрещены (например, колдовские классы для рас с Устойчивостью к магии).

Другие роли расположены где-то посередине. Члены расы могут быт практически так же успешны в этих профессиях, как и люди – потому ли, что у них нет черт, влияющих на карьеру, либо по причине уравновешивания минусов плюсами.

Вы не обязаны выбирать только подходящие профессии или избегать неподходящих (если они не запрещены однозначно). Низкая совместимость может оказаться отличным вызовом умению отыгрыша, но убедитесь, что это то, чего вы хотите! В чистых рубиловках эффективность обычно значит гораздо больше.

Расы из других книг GURPS

Читатели, владеющие другими книгами **GURPS** – особенно **Banestorm** и **Fantasy** – могут заметить, что многие расы, одинаково названные в этих книгах, в остальном имеют мало общего. На это есть две причины:

- Где это возможно, цены рас подземельного фентези рассчитаны так, чтобы шаблонные клерики, друиды, мастера боевых искусств и разведчики, способные вложить лишь 20 очков персонажа на преимущества, могли бы их оплатить.
- **Расы подземельного фентези** лишь способности, связанные с рубиловом!

Кошколюди (Cat-folk)

40 очков

Подходящие профессии: Мастер боевых искусств, Разведчик, Головорез, Плут.

Неподходящие профессии: Нет.

Кошколюди – наиболее распространенные из так называемых «зверолюдей». Их физические данные делают их прекрасными приключенцами. Кошкомальчики или -девочки (как они предпочитают называться) напоминают стройных людей с классическими кошачьими ушами, усами, зубами, когтями и хвостом. Шерсть кошколюдей коротка, часто окрашена пятнами (обычными или как у ягуара), полосами (как у кошки или как у тигра) и т.д.

Модификаторы атрибутов: СЛ-1 [-10]; ЛВ+1 [20].
Модификаторы вторичных характеристик: Восп +1 [5].
Преимущества: Мягкое падение [10]; Когти (Острые) [5];

Боевые рефлексы [15]; Мех [1]; Адаптация к темноте 5 [5]; Ударная СЛ 2 [10]; Зубы (Острые) [1].

Недостатки: Импульсивность (12) [-10]; Лень [-10];

Фобия (попадать в воду) (15) [-2].

Особенности: Хвост (не является манипулятором, не вызывает проблем с доспехами).

Колеоптеран (Coleopteran)

75 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь, Головорез.
Неподходящие профессии: Бард, Клерик, Друид, Волшебник.

Колеоптераны – разумные прямоходящие жуки с твердым панцирем, выпученными глазами и жучиными усами. Прирожденные жители подземелий, они тратят большую часть времени на прокладку туннелей и войну против других обитателей подземелий. Но их внешность и высокий монотонный голос делают их неприятными компаньонами.

Колеоптераны имеют рост и вес человека своей СЛ. Ни одна броня для гуманоидов на них не налезает, и раса – благодаря твёрдому панцирю – никогда не нуждалась в защите и не имеет бронников. Поэтому ИП-колеоптеранам придется удовольствоваться природной СП 5.

Модификаторы атрибутов: СЛ+1 [10]; ИН-1 [-20]; ЗД1 [10].
Модификаторы вторичных характеристик: Восп+1 [5].
Преимущества: Круговой обзор [25]; Сопротивление повреждениям 5 (Невозможность одевать броню, -40%) [15]; Дополнительные руки 2 [20]; Дополнительная атака 1 [25]; Зубы (Острые) [1]; Чувство вибрации (Воздух) [10].
Недостатки: Внешность (Отвратительная) [-16]; Неприятный голос [-10].
Особенности: не могут изучать языки не-насекомых выше уровня Акцент.

Трупоеды (Corpse-eater)

20 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь, Вор *Неподходящие профессии:* Бард.

Трупоеды определенно возглавляют список наипротивнейших «цивилизованных» рас. Каждый из них может быть вежливым, уважительным и утончённым... но все равно выглядит как лысый вампир и жрет трупы. В лучшем случае их перепутают с нежитью; в

Каждый день трупоед должен съесть 1.5 фунта плоти и костей разумного живого гуманоида – человека, эльфа и т.д. – вместо обычной пищи. В теории, трупа одного человека трупоеду хватит на 100 дней, если он будет хорошо храниться. На практике же трупоеды охотятся намного чаще.

Трупоед не может выжить на мясе животных, нежити, слизи и т.д. Но он может есть орков и других подобных существ. Поскольку такие «монстры» - гуманоиды и часто встречаются в качестве подземных жителей, многие трупоеды начинают шарить по подземельям.

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ЗД+2 [20].

Модификаторы вторичных характеристик: Базовая Скорость-0.5 [-10].

Преимущества: Иммунитет к болезням [10]; Адаптация к темноте 5 [5];Пониженное потребление 1 (Луженый желудок, -50%) [1]; Бесшумность 1 [5]; Зубы (Острые) [1].

***Перки*:** Братство гулей* [1].

***Недостатки*:** Внешность (уродливая) [-8]; Ограниченный рацион (плоть других разумных созданий, свежая или не очень; Повсеместная) [-10]; Социальная дискриминация (Чудовище) [-15].

* *Братство гулей (Brotherhood of Ghouls): Орды зомби* (Horde Zombies) и аналогичные противоестественные пожиратели разумных существ (не огры, тигры-людоеды и т.д.) просто игнорируют трупоедов. Они их видят, и будут отталкивать, если те встанут на пути к жертве, но не будут на них нападать. Трупоед может спокойно пройти через армию зомби. Этот эффект немедленно пропадет, как только трупоед лично нападет на любого гуля в поле зрения – но действия его союзников так не повлияют.

Темный (Dark one)

20 очков

Профессии выбора: Клерик, Друид, Вор, Маг.
Неподходящие профессии: Нет.

Темные утверждают, что они - отдаленные родичи эльфов, но поговаривают, что они - на самом деле Древние, превратившие себя в подобие людей так давно, что забыли свое прошлое. Правда это или нет, но Темные похожи на людей... за исключением жутких вертикальных зрачков, пальцев-щупальцев и нездоровой привычки к таинственным вещам, и, временами, кровавых боен.

Преимущества: Дар древних 2* [10]; Высокая ловкость рук 2 [10]; Адаптация к темноте 1 [1]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10].

***Перки*:** Улучшенные предметы силы† [1].

***Недостатки*:** Кровожадность (12) [-10]; Неестественные черты 2 [-2]

* *Дар древних (Elder Gift):* Вы имеете таинственный дар к тайным наукам. Талант влияет на Алхимию, Тайные знания (любой специализации), Оккультизм, и Тауматологию. Он доступен только Темным и Потомкам древних, которые могут приобрести до двух дополнительных уровней при создании персонажа. Премия реакции: Древние – к счастью для вас. 5 очков/уровень.

† *Улучшенные предметы силы* (Better Power Items): Считайте ценность любого артефакта на 50% большей при расчёте его использования в качестве предмета силы (так, украшение ценой $2000, обычно ограниченное 11 ЕУ, работает как имеющее цену $3000, которое имеет предел 14 ЕУ), но цена перезарядки удвоена ($10/ЕУ). Этот перк доступен только Темным.

Дварф (dwarf)

20 очков

Подходящие профессии: Варвар, Клерик, Святой воин, Рыцарь.
Неподходящие профессии: Мастер боевых искусств.

Дварфы по сути своей – крепкие, коренастые люди, хорошо видящие в темноте и любящие золото и пещеры. Это не всё, что можно сказать о дварфах, о чём непременно скажет любой дварф, если вы по глупости скажете это вслух. Но "Бородатый" и "любит эль" - это не те качества, которые ищут группы приключенцев.

При определении роста и веса дварфа используйте строчку подходящей СЛ по таблице телосложения (с.Б18), но умножьте рост на 2/3, а столбец веса возьмите правее (Очень Толстый дварф будет иметь максимальный вес!). Ширина дварфа компенсирует его недостаточный рост, поэтому он сохраняет МР 0. Однако дварфы не могут одеть броню, предназначенную для людей (и наоборот).

Модификаторы атрибутов: ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕУ+3 [9]; Базовое Движение-1 [-5].

Преимущества: Устойчивость к алкоголю [1]; Сопротивление повреждениям 1 (Прочная кожа, -40%) [3]; Подъемная СЛ 2 [6]; Адаптация к темноте 5 [5]; Родился с киркой 1* [5]; Устойчивость к ядам (+3) [5].

Перки: Дварфийское снаряжение † [1].

***Недостатки*:** Жадность (12) [-15]; Упрямство [-5].

Особенности: Броня дварфов не взаимозаменяема с человеческой.

* *Родился с киркой* (Pickaxe Penchant): У вас талант сражаться, ломать и копать топорами и кирками. Талант добавляется к умениям Топор/булава, Выбивание дверей, Геологоразведка, Метание оружия (Топор/булава), и Двуручный топор/булава. Этот талант доступен только дварфам, и они могут взять до трех дополнительных уровней при создании персонажа. Премия реакции: Шахтеры. 5 очков/уровень.

† *Дварфийское снаряжение* (Dwarven Gear): Скидка 10% на итоговую цену снаряжения, заявленного как «дварфийское» - доспехи, пайки, щиты, оружие, оселки и т.д.

Эльфы

Никто не знает точно, сколько видов эльфов существует, и чем в точности они отличаются – и тот факт, что они высокомерны и никому не расскажут совсем не проясняет ситуацию – но большинство людей слышали хотя бы о серых, зеленых, высших, горных, морских, темных, крылатых и лесных эльфах. Для скрытных существ они очень широко распространены. Когда игроки думают, что они наконец-то узнали все виды эльфов, Мастер должен придумать новый.

Данные шаблоны описывают разновидности эльфов, которые могут отправиться в приключения с людьми. Все они стройные (возьмите рост, нормальный для СЛ и добавьте 2 дюйма, а вес оставьте тем же), склонны к магии (в основном Магичность 0 означает «может чуять волшебные предметы», но заодно на 5 очков удешевляет шаблон мага), и имеют волосы всех цветов радуги. Еще они долго живут, но это бессмысленно в подземельном фентези – монстры со старящими атаками всегда влияют на жертву пропорционально расовой продолжительности жизни. Поэтому эти шаблоны эльфов не имеют черты Нестареющий.

Большая часть эльфов имеют Чувство долга (Природа), которое может здорово ограничивать персонажа. Оно эквивалентно Филантропии и Пацифизму по отношению к любым растениям и животным, которые не едят эльфа вот прямо сейчас, и распространяется на зверолюдей, фейри, дикарей и других нетехнологичных рас. Если эльф слабо отыгрывает эту черту, Мастер может выдать ему меньше премиальных очков за приключение.

Большинство (но не все) эльфы имеют особый перк:

Эльфийское снаряжение (Elven Gear): Скидка 10% на итоговую стоимость любого товара, заявленного как «эльфийский» - доспехи, пайки, оружие и т.д.

Ну и наконец, эльфы при создании персонажа могут взять до четырех уровней расового Таланта (лесные эльфы уже начинают с двумя уровнями):

Страж леса (Forest Guardian): Вы - результат миллиардов лет естественного отбора на способность красться в кустах и утыкивать стрелами мусорящих. Талант увеличивает умения Лук, Маскировка, Быстрое выхватывание (Стрелы), Скрытность, and Выживание (Леса). Им могут обладать только эльфы. Премия реакции: Друиды, фейри и кролики. 5 очков/уровень

Полуэльф (Half-Elf)

20 очков

Подходящие профессии: Разведчик, Волшебник.
Неподходящие профессии: Нет.

Полуэльфы – наиболее распространенный подвид «эльфов», встречаемая обычными людьми (что много говорит о моральном облике эльфов...). Они похожи на стройных людей с крашенными в яркие цвета волосами. Эльфы не дают им доступа к эльфийскому снаряжению, и полуэльфы отплачивают за это, раздавая пинки кроликам.

Модификаторы атрибутов: ЛВ+1 [20].
Преимущества: Магичность 0 [5].
Недостатки: Социальная дискриминация (полукровка) [-5].
Особенности: Любой цвет волос, не подходящий человеку.

Высокие эльфы (High Elf)

20 очков

Подходящие профессии: Бард, Друид, Волшебник.
Неподходящие профессии: Варвар.

Высокие эльфы - это те, что носят роскошную одежду, поют элегию и выглядят зловеще. Больше всего на свете они любят войти в таверну, отбросить капюшон и сказать что-нибудь глубокое и лирическое, испортив всё веселье. Хотя из них получаются хорошие барды и волшебники.

Модификаторы атрибутов: СЛ-1 [-10]; ИН+1 [20].
Преимущества: Внешность (Привлекательная) [4]; Магичность 0 [5]; Музыкальные Способности 1 [5]; Голос [10].
Перки: Эльфийское снаряжение [1].
Недостатки: Чувство Долга (Природа) [-15].
Особенности: Золотые или серебренные волосы.

Горные эльфы (Mountain Elf)

20 очков

Подходящие профессии: Разведчик, Вор, Волшебник.
Неподходящие профессии: Нет.

Горные эльфы – нелюдимые жители гор. Они знамениты своим острым зрением, тем, что никогда не оступаются, вечно сердиты, и странными голубыми волосами. Имея тонкие черты, они не являются по-настоящему привлекательными. Может, из-за волос.

Крылатые расы

В крылья в бою целятся с -2. Когда они сложены, в них можно попасть только атакуя сзади, во время полета – со всех сторон. Ранение свыше ЕЖ/2 калечит крыло. Крылья невозможно покрыть бронёй; вы можете либо оставить их небронированными, либо сложить их под броней, но тогда не сможете летать.

Модификаторы атрибутов: СЛ-1 [-10]; ЛВ+1 [20].
Преимущества: Обостренное зрение 2 [4]; Магичность 0 [5]; Идеальное равновесие [15]; Телескопическое зрение 1 [5].
Перки: Эльфийское снаряжение [1].
Недостатки: Одиночка (12) [-5]; Чувство Долга (Природа) [-15].
Особенности: Волосы цвета "электрик" (голубовато-синие)

Морские эльфы (Sea Elf)

20 очков

Подходящие профессии: Разведчик, Волшебник
Неподходящие профессии: Нет.

Морские эльфы имеют жабры и перепонки на руках и ногах, что позволяет им без помех жить под водой – полезный дар для приключенцев. С другой стороны, они так боятся огня, что не подойдут ближе 5 ярдов к факелу, фонарю и т.д. Ну и наконец, жабры мешают им выглядеть симпатично.

Модификаторы атрибутов: СЛ-1 [-10]; ЛВ+1 [20].
Преимущества: Амфибия [10]; Не дышит (Жабры, -50%) [10]; Магичность 0 [5]; Мигательные перепонки 1 [1]; Устойчивость к давлению 1 [5].
Перки: Эльфийское снаряжение [1].
Недостатки: Фобия (Огонь) (9) [-7]; Чувство Долга (Природа) [-15].
Особенности: Нежно-голубые или -зеленые волосы.

Темные эльфы (Shadow Elf)

20 очков

Подходящие профессии: Разведчик, Вор, Волшебник.
Неподходящие профессии: Нет.

Темные эльфы, возможно, являются причиной того, что Темные (с.6) называют себя родичами эльфов. Как и Темные, темные эльфы вызывают лёгкое беспокойство, и часто выбирают неприятные профессии. Другие эльфы обычно их избегают. Слухи о том, что они поклоняются полураздетой богине-паучихе из ада - недостоверны.

Преимущества: Магичность 0 [5]; Бесшумность 2 [10].
Недостатки: Безжалостный [-5].
Особенности: серые как паутина или черные как уголь волосы.

Крылатые эльфы (Winged Elf)

25 очков

Подходящие профессии: Разведчик, Вор, Волшебник.
Неподходящие профессии: Варвар.

Крылатые эльфы наделены даром летать – крайне полезно для любого приключенца, встретившего реку лавы, украшенные алмазами статуэтки в нишах на высоте 50 футов, и т.д. Однако крылья имеют и свои недостатки; см. врезку Крылатые расы. Кроме того, броня торса для крылатых эльфов должна иметь особенную конструкцию и не может быть заменена доспехами для бескрылых рас.

Модификаторы атрибутов: СЛ-2 [-20]; ЛВ+1 [20].
Преимущества: Внешность (Привлекательная) [4]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Магичность 0 [5].
Перки: Эльфийское снаряжение [1].
Недостатки: Чувство Долга (Природа) [-15].
Особенности: Белоснежные волосы. Броня туловища не взаимозаменяема с человеческими доспехами.

Лесной эльф (Wood Elf)

20 очков

Подходящие профессии: Мастер боевых искусств, Разведчик, Вор, Волшебник.

Неподходящие профессии: Нет.

Это те, кого с любовью вспоминают большинство монстров, когда думают про «эльфов»: красивые, проворные, с зелеными волосами, любят луки и лес и т.д. Лесные и зеленые эльфы – одна и та же раса.

***Модификаторы атрибутов**: СЛ-1 [-10]; ЛВ+1 [20].*
Модификаторы вторичных характеристик: Базовое Движение+1 [5].
Преимущества: Внешность (Привлекательная) [4]; Страж леса 2 [10]; Магичность 0 [5].
Перки: Эльфийское снаряжение [1].
Недостатки: Чувство Долга (Природа) [-15].
Особенности: Зеленые волосы.

Фейри

Так называемые «фейри» сильно различаются между собой. Кроме потребности в мане (без нее теряют 1 ЕЖ в минуту) и навязчивого чувство ответственности за дикую природу (то же Чувство долга, что у эльфов, с.6), фейри имеют мало общего, и зачастую лучше ладят с друидами и эльфами, чем между собой. В отличие от народных историй, немногие похищают детей – тот каштан результат недопонимания, возникшего при участии пьяного халфлинга, нимфы и клерика.

Фавн (Faun)

20 очков

Подходящие профессии: Варвар, Бард, Друид, Разведчик.

Неподходящие профессии: Нет.

Фавны похожи на людей выше пупа, и на козу ниже. Нижняя часть тела фауна имеет короткий хвост, курчавый мех и ноги коленями назад с раздвоенными копытами. Козлиные черты не ограничиваются нижней половиной: у фаунов есть рога и заостренные уши, а у мужчин - козлиная бородка. Обратите внимание на последнее – существуют и женщины-фауны, и упомянуть миф о том, что фауны и нимфы – одна раса – прекрасный способ учинить драку.

Модификаторы атрибутов: ЛВ+1 [20]; ЗД+1 [10].
Модификаторы вторичных характеристик: Восп+2 [10].
Преимущества: Обостренный слух 2 [4]; Понимание животных [5]; Когти (Копыта) [3]; Музыкальные Способности 2 [10]; Естественное оружие (Рога; Тупое) [5].
Недостатки: Зависимость (Мана; Повсеместное, Постоянно) [-25]; Развратность (15) [-7]; Чувство Долга (Природа) [-15].
Особенности: Броня ног и обувь не подходит людям – и наоборот. Хвост (не является манипулятором, не мешает носить броню).

Маленькие вещи

Гномы, халфлинги, лепреконы, пикси и другие существа с МР -1 и меньше нуждаются в снаряжении меньшего размера. Поскольку эти существа нереально сильны для своего МР и живут в мирах, где существуют брауни-оружейники и магические материалы, их снаряжение нарушает закон квадрата-куба, модули упругости и схожие нефантастические концепции. Короче, правила масштабирования, приведенные ниже, подходят не любой игре!

Броня и одежда

Эти вещи требуют существенной модификации и их нельзя надеть на существо с другим МР.

Вес: Умножьте вес после применения всех остальных поправок на множитель веса, округлите вверх и оставьте две значащие цифры:

МР	*Множитель веса*
-1	¥1/2
-2	¥1/5
-4	¥1/20
-6	¥1/100

СП: Штраф СП равен МР; минимальное СП – 0. Крошечные существа должны брать тяжелую броню (как дварфийские тяжелые латы) или оплачивать чары Укрепления (которые действуют нормально), чтобы получить сколь-либо значимое СП.

Цена: Цена не уменьшается! Магическая, деликатная обработка фейри (которая не действует на доспехи громил) поглощает все сэкономленное на материалах. Без такой обработки СП будет умножаться на множитель веса!

Пример: Кираса для человека с СП 6, $1300 и 35 фунтов, для маленького народца будет стоить по-прежнему $1300. Для МР -1 она будет иметь СП 5 и вес 18 фунтов, для МР -2 – СП 4 и 7 фунтов, для МР -4 – СП 2 и 1.8 фунта, и СП 0 (фольга!) и 0.35 фунта для существ МР -6.

Оружие и инструменты

Для этих предметов умножьте Досягаемость (максимальную), вес и необходимую СЛ на нижеследующие значения, и уменьшите вред:

МР	*Модиф Досягаемости*	*Модиф Веса*	*Модиф СЛ*	*Штраф к вреду*
-1	¥2/3	¥2/3	¥3/4	-1
-2	¥1/2	¥1/3	¥1/2	-2
-4	¥1/4	¥1/8	¥1/4	-4
-6	¥1/12	¥1/25	¥1/10	-6

Округлите вес вверх, оставив две значащие цифры; отбросьте дробные части Досягаемости и СЛ. Считайте Досягаемость 0 как В («только бой вплотную») по стандартам большого народа. Для дистанционного оружия Досягаемость не учитывайте.

Цена зависит от способа изготовления:

Фейское: Эффективность изменяется по таблице. Цена не изменяется.

Обычное: Умножьте цену на модификатор веса. Контактное оружие легко гнется, получая делитель брони, увеличивающий СП врага: (0.5), или ×2 СП на МР -1; (0.2) или ×5 СП, на МР -2; и (0.1) или ×10 СП на МР -4 или -6. Дистанционное оружие имеет меньшую дальность, чем показывает СЛ; умножьте дистанции на модификатор досягаемости

Пример: Колющий двуручный меч наносит амп+3 реж или прм+3 прон, имеет Досяг 1,2, $900, 7 ф. и СЛ 12. Версия для пикси (МР -6) работы фейри нанесет амп-3 реж или прм-3 прон, имеет Досяг В, $900, 0.28 ф. и СЛ 1. Обычный предмет того же размера будет стоить всего $36 – но будет иметь

Лепрекон (Leprechaun)

20 очков

Подходящие профессии: Головорез, Вор, Волшебник.
Неподходящие профессии: Варвар, Святой Воин, Рыцарь.

Лепреконы имеют розовые щечки, яркие глаза и тухлое настроение. Причины последнего вполне понятны – количество лепреконов, ежегодно погибающих от рук приключенцев, мечтающих о горшках с золотом, ужасает. Миру есть за что ответить.

Определите рост лепрекона обычным образом для его СЛ до добавления расового модификатора СЛ, затем удвойте его и замените футы на дюймы. Например, лепрекон СЛ 7 будет иметь СЛ 11 до расового модификатора, а его рост – от 10.8 до 12.5 дюймов. Вес будет около 10-15 фунтов. Это делает их одной из сильнейших рас в пересчёте на вес, и объясняет, почему они часто занимаются боксом. Лепрекон, независимо от точного роста, имеет МР -4; к его снаряжению применяется правило Маленьких вещей (с.8).

Модификаторы атрибутов: СЛ-4 [-40]; ЛВ+2 [40].

Модификаторы вторичных характеристик: МР -4; ЕЖ-2 [-4].

Преимущества: Магичность 0 [5]; Пониженное потребление 3 [6]; Невообразимая удача [60].

Перки: Чары лепреконов (×3)* [3].

Недостатки: Вспыльчивость (12) [-10]; Зависимость (Мана, Повсеместный; Постоянно) [-25]; Чувство Долга (Природа) [-15].

* Чары лепреконов (Leprechaun Charm): Каждый перк позволяет лепрекону изучать и колдовать одно определенное заклинание друидов или волшебников, не беспокоясь о требованиях (заклинаниях, Дарованной силе или Магичности). Он должен приобретать и использовать заклинание как любое другое ИН/Т или ИН/ ОТ умение. Если лепрекон имеет Магичность 1 +, она дает свои обычные премии. Заклинание указывается при создании персонажа – хотя не обязательно покупать его сразу – и не может быть изменено позже. Ни один лепрекон не может иметь более трех чар.

Нимфа (Nymph)

20 очков

Подходящие профессии: Бард.
Неподходящие профессии: Нет.

Несмотря на распространенные верования, нимфы бывают обоих полов, и не являются «самками фавнов». Истории о нимфах, сливающихся с ручьями, деревьями и т.д. правдивы, но эти нимфы не могут отойти дальше нескольких футов от своего дома, что совершенно не подходит приключенцам. Данный шаблон описывает «блуждающий» подвид.

Нимфы напоминают умопомрачительно красивых эльфов (+10 к реакции!). Торговцы часто размещают знак «Нимфам вход запрещен», и забывают о нем, как только входит нимфа. Нимфа в группе сильно увеличивает шансы успешных переговоров с монстрами и торговцами – и драк между ревнивыми товарищами.

Модификаторы атрибутов: ЗД+1 [10].

Преимущества: Внешность (Исключительная; Универсальная, +25%) [25];Харизма 5 [25].

Недостатки: Зависимость (Мана, Повсеместная, Постоянная) [-25]; Чувство Долга (Природа) [-15].

Особенности: Голубая кожа и волосы, спадающие водопадом; зеленая кожа, с листьями вместо волос, и так далее. Бойкие.

Пикси (Pixie)

25 очков

Подходящие профессии: Вор, Волшебник.
Неподходящие профессии: Варвар, Святой воин, Рыцарь.

Пикси напоминают крохотных людей с разноцветными крыльями бабочек (см. Крылатые расы, с.7). Это самые маленькие фейри, имеющие реальные шансы выжить в подземельях. Есть феи и поменьше, но их даже с магией скорее всего раздавят. В любом случае, поскольку большинство добычи рассчитано на людей, подобные приключения не особенно привлекательны для этих мотыльков.

Определите рост пикси обычным образом для СЛ до применения расового модификатора СЛ, а затем превратите футы в дюймы. Например, пикси с СЛ 6 будет иметь СЛ 11 до применения расового модификатора, её рост будет от 5.4 до 6.2 дюймов. Вес незначителен – 1-2 ф., если это имеет значение – что делает их фантастически сильными для их размера, о чём воины пикси много рассказывают. Независимо от точного роста пикси считаются имеющими МР -6. Поэтому им нужны особые правила по снаряжению; см. Маленькие вещи (с.8).

Модификаторы атрибутов: СЛ-5 [-50]; ЛВ+3 [60].

Модификаторы вторичных характеристик: МР -6; ЕЖ-4 [-8].

Преимущества: Внешность (Привлекательная) [4]; Улучшенное уклонение 1 [15]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Магичность 0 [5]; Пониженное потребление 4 [8].

Перки: Выстрел пикси * [1].

Недостатки: Зависимость (Мана, Повсеместное, Постоянно) [-25]; Чувство Долга (Природа) [-15].

Особенности: Усики. Броня туловища не совместима с таковой бескрылых существ с МР -6

* Стрелы пикси (Pixie Shot): Скидка 50% на любой немагический клинковый яд, разрешенный в кампании Мастером.

Гаргулья (GARGOYLE)

25 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь
Неподходящие профессии: Бард, Клерик, Друид, Волшебник.

Гаргулья ни на что так не похожа, как на уродливого каменного человека с крыльями (см. Крылатые расы, с.7), когтями и шипастым хвостом. Гаргульи глупы, грязны и простодушны, но не обязательно злы – хотя некоторые любят отрывать крылья у пикси. Большинству из них просто нравится жрать и ломать.

Гаргульи имеют рост, обычный для человека их СЛ, но их вес на 30 ф. больше, чем рекомендовано для роста.

Модификаторы атрибутов: ИН-1 [-20]; ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+2 [4]; Базовая Скорость-0.25 [-5].

Преимущества: Когти (Тупые) [3]; Сопротивление повреждениям 2 [10]; Полет (Крылья, -25%) [30]; Адаптация к темноте 5 [5]; Естественное оружие (Хвост; Проникающее; Неточное, -2 на попадание, -40%) [5].

Перки: Каменистый * [1].

Недостатки: Внешность (уродливая) [-8]; Обжорство (12) [-5]; Дурные расовые привычки (Грязные) [-5].

Особенности: Броня туловища не взаимозаменяема с человеческими доспехами.

* Каменистый (Stony): Получают +2 на то, чтобы притвориться статуей, если остаются неподвижными и обнаженными на каменном фоне. Премия обычно дается к попыткам обмана при помощи Артистизма, Маскировки,

Гном (GNOME)

20 очков

Подходящие профессии: Клерик, Друид, Вор, Волшебник. *Неподходящие профессии*: Мастер боевых искусств.

Гномы – миниатюрные ремесленники, одинаково хорошо чувствующие себя под землей и в холмистой местности. Они – не «мелкие» дварфы, а совершенно другая, гордая раса. Ходят слухи об «адских гномах», племени, обернувшемся ко злу. Гномы считают, что этот термин относится к бесам, а не к настоящим гномам (но при этом не любят обсуждать эту тему).

Определите рост и вес гнома как обычно по таблице СЛ на с.Б18, но затем умножьте рост на 2/3, оставив прежний вес. Независимо от роста гном имеет МР -1. К их снаряжению применяется правило Маленьких вещей (с.8), но они достаточно крупные, чтобы использовать человеческое оружие с -1 к умению. Он может выкупить этот штраф полностью, взяв особый перк, не являющийся частью расового шаблона:

Огромное оружие (Giant Weapons): Вы достаточно знакомы с неуклюжим оружием громил (МР 0), и можете игнорировать штраф -1 за его использование.

Модификаторы вторичных характеристик: МР -1; ЕУ+3 [9]; Базовое Движение-1 [-5].

Преимущества: Честное лицо [1]; Адаптация к темноте 5 [5]; Устойчивость к ядам (+3) [5]; Штуковиностроитель 2* [10].

Недостатки: Любопытство (12) [-5].

* *Штуковиностроитель*: Ваши ловкие руки и пытливый разум помогает вам находить части и собирать/разбирать механизмы – спусковые крюки арбалетов, дверные петли, замки и т.д. Этот талант помогает умениям Оружейник (Дистанционное оружие), Выбивание дверей, Взлом, Собирание, и Ловушки. Его могут иметь только гномы – и могут взять дополнительно 1-2 уровня при создании персонажа. Премия реакции: от тех, кому ваши умения напрямую приносят пользу. 5 очков/уровень.

Гоблиноиды

Гоблиноиды – целая гамма уродливых громил сомнительной цивилизованности, которых можно найти и пристально смотрящими из-за прилавка в городе, и хихикающими из-за котла с кипящим маслом в подземелье. Они имеют репутацию «монстров» - благодаря частому сотрудничеству со злыми волшебниками в этом качестве – но они также заядлые приключенцы. Их обычные мотивы – деньги и драки; так что они не сильно отличаются от других приключенцев.

Подрасы гоблиноидов почти так же сложны, как эльфийские, но отличия в основном идут по размеру и чистоте крови. Любой из этих шаблонов – дешевый способ повысить боевую эффективность персонажа, идея которого не требует высокого ИН. Это несколько уравновешивается Социальной дискриминацией и неприятной внешностью; см. Почти монстр

Гоблин (Goblin)

0 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь, Вор. *Неподходящие профессии*: Бард, Клерик, Друид, Волшебник.

Настоящие гоблины – мелкие, не очень глупые трусливые хобгоблины. Однако они выживают, и опаснее среднего человека в бою (но если рядом нет орка или хобгоблина, решительный человек может легко запугать гоблина).

Гоблины на 2" ниже человека той же СЛ, но не легче.

Модификаторы атрибутов: ИН-1 [-20]; ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+1 [2]; Воля +1 [5]; Восп+1 [5].

Преимущества: Инфразрение [10]; Быстрое заживление [5]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10]; Зубы (Острые) [1].

Недостатки: Внешность (уродливая) [-8]; Трусость (12) [-10]; Социальная дискриминация (Дикарь) [-10].

Полу-орк (Half-Orc)

20 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь, Вор. *Неподходящие профессии*: Бард.

«Полу-орк и полу-что?» Обычно трудно сказать, поскольку немногие полуорки по-настоящему наполовину кто-либо – они потомки многих поколений скрещивания между собой потомков орочьего насилия, преимущественно среди людей или эльфов, но иногда встречаются и полу-огры. Это объясняет тот факт, что они ничуть не меньше подвергаются дискриминации, чем обычные гоблиноиды, и не менее крепки.

Полуорк имеет рост и вес человека с СЛ на 1 больше. Это делает рост среднего полуорка равным росту чловека с СЛ 11: 5'5"-6'3", а вес – 125-195 ф.

Модификаторы атрибутов: ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+1 [2].

Преимущества: Обостренный слух 1 [2]; Адаптация к темноте 5 [5]; Быстрое заживление [5]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10]. Недостатки: Внешность (Непривлекательная) [-4]; Социальная дискриминация (Дикарь) [-10].

Хобгоблин (Hobgoblin)

15 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь.
Неподходящие профессии: Бард, Клерик, Друид, Волшебник.

Хобгоблины – крупные, тупые и агрессивные существа, составляющие ударные части армии гоблиноидов. Они сильны, крепки и – несмотря на серьезные проблемы с психикой – имеют опасно сильную волю и бдительность. Кроме того, имея кабаньи клыки, они очень любят кусаться.

Определите рост и вес хобгоблина, как если бы его СЛ была на три выше. Средний хобгоблин (СЛ 12) ростом с человека СЛ 15: 6'2"-7' и 170-270 ф.

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ИН-2 [-40]; ЗД+1 [10].
Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+3 [6]; Воля+2 [10]; Восп+2 [10].
Преимущества: Инфразрение [10]; Быстрое заживление [5]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10]; Зубы (Клыки) [2].
Недостатки: Внешность (уродливая) [-8]; Вспыльчивость (12) [-10]; Социальная дискриминация (дикарь) [-10].

Орк (Orc)

15 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь, Вор.
Неподходящие профессии: Бард, Клерик, Друид, Волшебник.

Орки – не очень глупые гуманоиды среднего размера, которые издеваются над остальными гоблиноидами. Это офицеры легионов гоблиноидов, не то, чтобы это был серьёзный повод для гордости. Простолюдины часто называют «орками» любых гоблиноидов, что бесит орков, когда они это слышат. И оказаться неуслышанным сложновато – у орков подёргивающиеся свиные уши, которые слышат все.

Рост и вес орка определяется, как если бы его СЛ была на 2 выше. Типичный орк СЛ 11 имеет такой же рост и вес, как и человек СЛ 13: 5'11" – 6'9" и 155-245 ф.

Модификаторы атрибутов: СЛ+1 [10]; ИН-1 [-20]; ЗД+1 [10].
Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ +2 [4]; Воля+1 [5]; Восп+1 [5].
Преимущества: Обостренный слух 2 [4]; Инфразрение [10]; Быстрое заживление [5]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10].
Недостатки: Внешность (уродливая) [-8]; Задира (12) [-10];Социальная дискриминация (Дикарь) [-10].

Почти монстры

Некоторые расы имеют Социальную дискриминацию и/или Внешность ниже средней. У некоторых есть Дурные расовые привычки. В подземельном фентези разумно спросить: «Честно ли для расы иметь высокую СЛ и Полет в обмен на штрафы к реакции?»

Хороший вопрос!

Внешность и Дурные расовые привычки

Непривлекательная, Уродливая и Отвратительная Внешность – дает -1, -2 и -4 соответственно – а Дурные расовые привычки -1 за -5 очков – на все броски продажи/покупки, поиска покровителей и другие социальные действия, описанные в ***Подземельном фентези 2:*** Подземелья как происходящие в городе. Это действует на броски реакции и умений. Штрафы складываются друг с другом и со штрафами за Социальную дискриминацию.

Члены рас с такими чертами выделяются. Эти же штрафы применяются к обычным и магическим бросками изменения внешности на любую, кроме внешности своей расы, и плюс -1 за уровень Неестественных черт.

Социальная дискриминация

Расовая Социальная дискриминация дает штрафы не только к вышеуказанным умениям и броскам реакции, но и к переговорам в подземелье. Используется худший применимый штраф на группу. Дискриминация может быть:

Полукровка (Half-Breed): -1 к реакции и -2 к умениям, за исключением ситуации, когда другая группа не относится ни к людям, ни к другой расе ваших предков.

Инфернал (Infernal): -2 к реакции и -2 к броскам умений; кроме того, жреческие заклинания (лечения, например), действуют на вас с -3.

Дикарь (Savage): -2 к реакции и -4 к умениям, за исключением других дикарей. Существует шанс при результате 6 и меньше, что вам вообще запретят входить в город. Если так, вы не можете вести дела и должны жить по-походному, питаясь пайками и бросая случайные встречи.

Монстр (Monster): -3 к реакции и -6 к умениям, если только другие не относятся к вашему роду, и шанс запрета на вход в город 9 и меньше.

Нелюди-варвары должны игнорировать Социальную дискриминацию своего шаблона и выбрать -10 очков из других недостатков варвара.Они не могут иметь два вида Дискриминации. Аналогично, Социальная дискриминация (инфернал) включает Социальную дискриминацию (Отлученный), поэтому злые клерики, проклятые воины и адские колдуны не могут взять еще и ее.

Жизнь монстров

Мастер может сделать мир несправедливым к расам, имеющим суммарный штраф к реакции 3 и больше от Внешности, Дурных расовых привычек и/или Социальной дискриминации (это колеоптераны, трупоеды, гаргульи, гоблиноиды, полуогры, минотавры, огры, рептилии и тролли).

Некоторые идейки:

- Благословленные предметы для них не действуют. Некоторые в ообще могут проклясть!
- Принцессы эльфов, раздавая награду за задание, их не наградят.
- Вражеские лучники и волшебники целят в них в первую очередь.

Каждое приключение должно включать ситуацию, где избегание вреда или получение добычи зависит от того, монстр вы или нет.

Полу-духи (HALF-SPIRITS)

«Полу-дух» - дитя смертного от бессмертного духа. Эти шаблоны подразумевают, что один из родителей – человек. Другие полукровки будут включать черты из соответствующего шаблона полу-духа и другого шаблона расы, как описано в разделе Наложение шаблонов (с. Б261) – хотя для неопытных игроков это может оказаться сложно.

Даже если бессмертный родитель приходит из Ада или Рая, полудухи не будут иметь врожденной склонности к тому или другому. Каждый делает собственный моральный выбор. Разумеется, этот выбор не изменит реакцию людей на нимб, копыта и неудачные имена. ("Помню я прошлого Дамиэна...").

Как и эльфы, полудухи если и не Нестареющие, то живут ужасно долго. Но поскольку в подземельном фентези это неважно, в шаблоны эта черта не входит.

Наконец, все шаблоны полудухов дороги. *Они подходят не для каждой кампании даже сильнее, чем другие расы.*

Селестиал (Celestial)

75 очков

Подходящие профессии: Клерик, Святой воин.
Неподходящие профессии: Нет.

Селестиалы – результат земных связей существ, известных как «ангелы». Некоторые люди верят, что селестиалы Избраны или существуют ради Цели. Однако, если слугам богов (divine servitors) запрещены близкие отношения со смертными – как утверждают клерики – существует большая вероятность, что селестиалы происходят от ангелов-бунтарей или ангелов, не являющихся слугами бога. Несмотря на то, что селестиалы одарены многим, почему-то святые силы даруются им только когда они вступают в духовные ордена.

Селестиалы могли бы сойти за редких счастливчиков людей, которые одновременно красивы, подтянуты, ловки, сильны и мудры, если бы не золотой или серебряный нимб над головой. Некоторые обладают и более явными чертами, например крыльями.

***Модификаторы атрибутов**:* СЛ+1 [10]; ЛВ+1 [20]; ИН+1 [20]; ЗД+1 [10].

***Модификаторы вторичных характеристик**:* Воля+1 [5]; ЕЖ+1 [3]; Базовая Скорость +0.5 [10].

Преимущества: Внешность (Привлекательная; Универсальная, +25%) [5]; Спортивный [5]; Понимание духов [10].

Перки: Нимб* [1]; Божественные дары † [1].

Недостатки: Божественное проклятие (Демоны нападают на вас в первую очередь, независимо от ваших соседей) [-5]; Ослабление (Проклятые области и зоны, имеющие высокую или более Святость для Злых богов; Нечастое; 1к/минута) [-20].

Особенности: Считается и определяется как Добрый, независимо от реальных моральных качеств, что может помочь («Только истинно Добрые могут владеть этим мечом.») или помешать («Тройной вред истинно Добрым существам.»). Серебристые или золотистые волосы и глаза.Кожа молочно-белая, голубоватая или других неестественных цветов.

**Нимб* (Celestial Nimbus): Вы окружены постоянным свечением. Оно имеет яркость факела, снимая штраф за темноту в радиусе двух ярдов; и не может быть скрыто.

† *Божественные дары* (Divine Gifts): Вы можете начинать с некоторыми экзотическими или сверхъестественными преимуществами или покупать их во время игры по обычной цене: Не дышит [20], Не ест/Не пьет [10], Не спит [20], Дополнительная жизнь [25], Полет (Крылья, -25%) [30], Иммунитет к метаболическим угрозам [30], Устойчивость к температуре [1/ уровень], Ходьба по воздуху [20], и Ходьба по жидкостям [15].

Потомок древних (Elder-Spawn)

75 очков

Подходящие профессии: Клерик, Вор, Маг.
Неподходящие профессии: Варвар, Друид, Разведчик.

Хоть Темные (с.6) и являются Древними существами, но настолько отдаленными от своих предков, что не немногим лучше безумных эльфов, Потомки древних имеют более близкое родство: один из родителей – Невыразимое Безумие За Гранью Времени и Пространства. Другой – сошел с ума или мертв.

Этот шаблон – для тех, кто может жить среди Людей – возможно к их несчастью. Они похожи на людей (или кем была другая половина), но какие-то неправильные. В частности, они резиновые. Это неочевидно, пока они не будут разрублены или не попытаются просочиться через узкие щели. Тогда это реально пугает.

Преимущества: Феноменальная гибкость [15]; Дар древних 2* [10]; Устойчивость к повреждениям (Однородный) [40]; Адаптация к темноте 5 [5]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10]; Скользкий 5 [10]; Невозмутимый [15].

Недостатки: Пугает животных [-10]; Сверхъестественные черты (Неправильный) [-5]; Притягивающий необычное [-15].

Особенности: Сверхъестественные черты в данном случае дают -1 к реакции от всех, кто видел ваши расовые способности в действии –и от любых НИП, которые знают о вашей тайне – и +1 ко всем попыткам – магическим и обычным – определения вашей сущности.

* См. Описание в разделе Темные (с. 6).

Инфернал (Infernal)

75 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь, Разведчик, Вор.
Неподхходящие профессии: Бард, клерик, Святой воин.

Инферналы – потомки союза – редко добровольного – демона и смертного. Из-за демонических пристрастий инферналы, к сожалению, довольно распространены. Есть разные теории о этих существах. Многие люди говорят о симпатии к ним, но втайне считают, что они на стороне Дьявола (что иногда правда).

Инферналы не смогут сойти за обычного смертного. Рожки, хвост и крылья – хоть и не уродства – их выделяют. Поэтому их Социальная дискриминация применяется почти всегда; см. Почти монстр (с.11).

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ЛВ+1 [20]; ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: ЕУ+1 [3]; Базовая Скорость+0.5 [10].

Преимущества: Когти (Копыта) [3]; Сопротивление повреждениям 1 [5]; Зрение в темноте [25]; Спортивный [5]; Понимание духов [10].

Перки: Дары ада * [1].

Недостатки: Социальная дискриминация (Инфернал) [-15]; Неестественные черты 2 [-2]; Ослабление (Освященные области и области высокой или выше святости для Добрых богов; Нечастое; 1к/ минута) [-20].

Особенности: Глаза, волосы и кожа имеют неестественный красный или черный цвет. Определяется и считается Злым, независимо от настоящего характера, что может помочь («Входи, Сын Люцифера!») или помешать («Ранит только существ чистого Зла.»). Недоразвитые рога, хвост и крылья.

* *Дары ада* (Infernal Gifts): Вы можете начинать с некоторыми экзотическими или сверхъестественными преимуществами или покупать их во время игры по обычной цене: Не дышит [20], Не ест/Не пьет [10], Не спит [20], Дополнительная жизнь [25], Полет (Крылья, -25%) [30], Иммунитет к метаболическим угрозам [30], Естественное оружие (Рога; тупой или Проникающий) [5 или 8]; Естественное оружие (Хвост; Пробивающий, Крупный пробивающий или Проникающий) [5, 6, или 8], Зубы (Острые или Клыки) [1 или 2], и Устойчивость к температуре [1/уровень].

Отмеченные (Infused)

Отмеченные – люди, наделенные духом стихии – результат редкой связи смертных с элементалями, способными принимать форму смертного. Они, возможно, самые счастливые из полудухов, поскольку ни стрёмные, ни перегружены моральными принципами. Социальные проблемы редко страшнее преследований деревенских детей, требующих показать фокусы.

Отмеченные похожи на людей (или на другую их половину из плоти и крови) с очевидными чертами элементаля. Они не выглядят некрасиво, но только отмеченные землёй могут сойти за какую-то другую расу. Особые способности разнятся по типам элементов, и обычно имеют Чувствительность к мане (с. Б34) – то есть, не работают без маны.

Отмеченные воздухом (Air-Infused)

75 очков

Подходящие профессии: Мастер боевых искусств, Разведчик, Головорез, Вор.

Неподходящие профессии: Нет.

Проворные отмеченные воздухом могут получать помощь от невидимых воздушных элементалей, чтобы ходить по воздуху или тормозить падение. Они также устойчивы к вихрям, ударам молнией и подобным атакам. Их реальный контроль над воздухом ограничен; они просто окружены легким ветерком, который могут направлять в какую-то одну сторону.

Модификаторы атрибутов: ЛВ+1 [20].

Преимущества: Мягкое падение (Чувствительность к мане, -10%) [9]; Сопротивление повреждениям 5 (Ограниченное, Воздух и Погода, -40%; Чувствительность к мане, -10%) [13]; Репутация +3 (Элементали воздуха) [5]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10]; Ходьба по воздуху (Чувствительность к мане, -10%) [18].

Перки: Дуновение* [1].

Недостатки: Неестественные черты 1 [-1].

Особенности: Светящиеся небесно-голубые глаза. Окружены легким ветерком.

**Дуновение* (Puff of Air): Могут создавать постоянный поток воздуха из пальца. Он достаточно силен, чтобы сдуть ядовитую пыль или погасить свечку на расстоянии до 2 ярдов, но бесполезен в бою.

Отмеченные землей (Earth-Infused)

75 очков

Подходящие профессии: Друид,Вор.
Неподходящие профессии: Нет.

Отмеченные землей – крепкие существа, проходящие прямо сквозь камни и землю... но только обнаженными. Они маловосприимчивы к вреду от падающих камней, заклинаний Каменного снаряда и т.д. Они не могут становиться каменными, но могут сделать кулак твёрдым перед ударом.

Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+1 [2].

Преимущества: Сопротивление повреждениям 5 (Ограниченное, Земля и Камень, -40%; Чувствительность к мане, -10%) [13]; Проникание (Земля; Расширенное, Камень, +20%; Чувствительность к мане, -10%) [44]; Репутация +3 (Элементали земли) [5]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10].

Перки: Каменный кулак* [1]. Особенности: коренастые, крепкие.

* Каменный кулак (Stone Fist): Кулаки могут затвердевать до прочности камня. Считается за бронзовый кастет (+1 к ударам от кулаков) за счет Плохой хватки 3. Активация и деактивация требует маневра Подготовки.

Отмеченные Огнём (Fire-Infused)

75 очков

Подходящие профессии: Мастер боевых искусств, Разведчик, Головорез. *Неподходящие профессии*: Нет.

Основная способность шустрых отмеченных огнём – устойчивость к огню: вычтите дополнительные СП 6 из огненных повреждений, а затем уменьшите прошедший вред вдвое (например, дыхание дракона на 21 очко нанесет лишь 7 очков вреда). Это распространяется и на жару; средний отмеченный огнём чувствует себя вполне удобно до 200°F. Они не могут управлять огнем, но способны создавать небольшой огонек для освещения и тепла.

Модификаторы вторичных характеристик: Базовая Скорость+1 [20].

Преимущества: Сопротивление повреждениям 6 (Ограниченное, Огонь и Жара, -40%; Чувствительность к мане, -10%) [15]; Устойчивость к повреждениям (Уменьшение вреда 2; Ограниченное, Огонь и Жара, -40%; Чувствительность к мане, -10%) [25]; Репутация +3 (Элементали огня) [5]; Устойчивость к температуре 11 (Чувствительность к мане, -10%) [10].

Перки: Горящие пальцы* [1], Огненные волосы† [1].

Особенности: Высокая температура тела – каждое рукопожатие у них тёплое. Красные, пылающие глаза и постоянно краснеющая кожа.

* *Огненные пальцы* (Flaming Fingers): Может создавать на пальце огонек, равный огню свечи – эквивалентно заклинанию Воспламенение первого уровня. Этот огонь может зажечь фонарь или фитиль, но не ранить врага.

† Огненные волосы: Голова горит холодным пламенем, освещая окружающий мир аналогично факелу – в радиусе двух ярдов. Невозможно скрыть!

Отмеченные водой (Water-Infused)

75 очков

Подходящие профессии: Мастер боевых искусств, Разведчик, Головорез. *Неподходящие профессии:* Нет.

Гибкие отмеченные водой могут действовать под водой без помех на любой глубине сколько угодно долго. Они также очень устойчивы к атакам, основанным на воде: гигантским сосулькам, заклинанию Обезвоживание и т.д. Их контроль над водой ограничен такими трюками, как погашение факелов во рту и смывание кислоты с кожи.

Модификаторы атрибутов: ЛВ+1 [20].

Преимущества: Амфибия (Чувствительность к мане, -10%) [9]; Сопротивление повреждениям 5 (Ограниченное, Обезвоживание и вода, -40%; Чувствительность к мане, -10%) [13]; Не дышит (Чувствительность к мане, -10%; Поглощение кислорода, -25%) [13]; Мигательные перепонки 1 [1]; Устойчивость к давлению 3 [15]; Репутация +3 (Элементали воды) [5].

Перки: Увлажнение* [1].

Недостатки: Неестественные черты 2 [-2].

Особенности: Мокрые следы. Бирюзовые глаза и волосы, похожие на водопад.

* *Увлажнение* (Drench): Может по желанию увлажнять тело – достаточно, чтобы погасить небольшой огонь или смыть грязь и т.д.

Халфлинг (HALFLING)

0 очков

Подходящие профессии: Разведчик, Вор.
Неподходящие профессии: Варвар, Святой воин, Рыцарь,Мастер боевых искусств.

Халфлинги ростом по пояс человеку, на что и указывает их название. Они любят есть, воровать, вышивать, красться, курить табак и стрелять. Хоть большинство из них – круглощекие добряки, существует немало злобных, жестоких халфлингов. Благодаря своей природной склонности они часто примыкают к организованной преступности. Халфинги-мафиози ничего не любят больше, чем врезать гангстерам-конкурентам, хватать капусту, и потом наслаждаться спагетти на ужин.

Определите рост и вес нормально для их СЛ до применения расовой модификации СЛ, затем уменьшите их вдвое. Это делает халфлингов чрезвычайно толстыми – средний халфлинг СЛ 7 будет иметь рост 2'7"-3' и вес 57-87 ф.! Независимо от реального роста халфлинг имеет МР -2, и подвержен правилам по Маленьким вещам (с. 8). Однако они достаточно крупны, чтобы пользоваться человеческим оружием с -2 к умению и могут выкупать этот штраф при помощи особого перка, не входящего в расовый шаблон:

Огромное оружие (Giant Weapons): Вы знакомы с неуклюжим оружием большого народа (МР 0), и можете игнорировать штрафы при его использовании. Огромное оружие 1 [1] уменьшает штраф на -1; Огромное оружие 2 [2] снимает все -2.

Модификаторы атрибутов: СЛ-3 [-30]; ЛВ+1 [20]; ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: МР -2; ЕЖ+2 [4]; Базовое Движение-1 [-5].

Преимущества: Меткость халфлингов 2* [10]; Честное лицо [1]; Бесшумность 2 [10].

Недостатки: Обжорство (12) [-5]; Клептомания (12) [-15].

Особенности: Волосатые стопы.

* *Меткость халфлингов* (Halfling Marksmanship): Вы отлично владеете дистанционным оружием. Талант влияет на умения Лук, Праща, Метание и Метание оружия (дротик, нож и палка). Этот талант доступен только халфлингам, и они могут купить при создании персонажа до двух дополнительных уровней. Премия к реакции: лучники и гангстеры. 5 очков/ уровень.

Минотавр (MINOTAUR)

40 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь.
Неподходящие профессии: Бард, Клерик, Друид, Волшебник.

Минотавры – огромные люди с косматыми, рогатыми бычьими головами. Это относится и к женщинам - за сравнение минотаврихи с коровой можно из быка стать волом за несколько секунд. Минотавры обычно честные батраки, а не монстры; основной социальный барьер – внешность. Однако они также недалекие, вспыльчивые берсерки, и если какая-то деревенщина обвинит минотавра в людоедстве, ситуация быстро выйдет из-под контроля.

Минотавры на 3 дюйма выше человека аналогичной СЛ, и имеют вес, должный для данного роста. Рога делают их визуально крупнее, и не дают носить шлемы, не предназначенные специально для них. Крупные безрогие существа могут носить шлемы минотавров.

Модификаторы атрибутов: СЛ+3 [30]; ИН-2 [-40];ЗД+3 [30].
Модификаторы вторичных характеристик: Восп+2 [10].

Преимущества: Чувство направления [5]; Обостренный слух 2 [4]; Сопротивление повреждениям 2 (Частичное, Только череп, -70%) [3]; Сопротивление повреждениям 2 (Прочная кожа, -40%) [6]; Периферийное зрение [15]; Естественное оружие (Рога; Проникающее; Ограниченный сектор, Прямо перед собой, -40%; Длинный, +1 МР, +100%) [13].
Недостатки: Внешность (Отвратительная) [-16]; Вспыльчивость (12) [-10]; Неистовство (12) [-10].
Особенности: Бычья голова и косматая шея. Не могут носить большинство шлемов, рассчитанных на других гуманоидов.

Огр (OGRE)

40 очков

Подходящие профессии: Варвар.
Неподходящие профессии: Бард*, Клерик*, Друид*, Святой воин, Мастер боевых искусств, Вор, Волшебник*.

Огры – огромные, уродливые гуманоиды с выпученными глазами, грубой кожей в бородавках и вечным слоем грязи. Некоторые работают в подземельях, устрашая других монстров, но некоторые присоединяются к приключенцам других рас в зачистке подземелий. Большинство ест детей.

Определите рос и вес огра по таблице телосложения (с. Б18), учитывая СЛ без расового модификатора; затем увеличьте рост на 60%, а вес – в пять раз. Средний огр СЛ 20 будет иметь рост 8'5"-9'9" и вес 575-875 ф. Огры сильно горбятся и считаются имеющими МР +1, даже если в них больше 9 футов роста.

Огры сильны и выносливы. Однако их скудный интеллект означает, что их часто обращают против союзников с помощью контроля разума; их размер удваивает цену доспехов (Подземельное Фентези: Приключенцы, с. 28) и затрудняет лечение (затраты на магическое лечение вдвое больше), их Устойчивость к магии затрудняет его еще больше; и они едят людей (отсюда и Социальная дискриминация). Подходят ли эти монстры в качестве ИП – на усмотрение Мастера; возможно, лучше выбрать полуогров.

Модификаторы атрибутов: СЛ+10 (Размер, -10%) [90]; ЛВ-1 [-20]; ИН-3 [-60]; ЗД+3 [30].

Модификаторы вторичных характеристик: МП +1.

Преимущества: Сопротивление повреждениям 2 (Прочная кожа, -40%) [6]; Бесстрашие 3 [6]; Высокий болевой порог [10]; Устойчивость к магии 2 [4]; Адаптация к темноте 5 [5].с

Недостатки: Внешность (Отвратительная) [-16]; Социальная дискриминация (Чудовище) [-15].

Полуогр (Half-Ogre)

20 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь.
Неподходящие профессии: Бард, Клерик, Друид, Волшебник.

Редкие огры, не имеющие Устойчивости к магии, иногда дают потомство с орками или людьми благодаря природной магии мира подземельного фентези. В результате получается полуогр – не настолько большой, неуклюжий и тупой, как огр, и вполне похожий на большого и глупого (в основном) человека. Социальная дискриминация полуогров действует даже в тех случаях, если о их происхождении не знают – они явно наполовину кто-то ещё, и целиком неотёсанные. Рост и вес полуогров определяются нормально для их модифицированной СЛ.

Модификаторы атрибутов: СЛ+4 [40]; ИН-1 [-20]; ЗД+1 [10].

Преимущества: Сопротивление повреждениям 1 (Прочная кожа, -40%) [3]; Бесстрашие 1 [2]; Адаптация к темноте 3 [3].

Недостатки: Внешность (уродливая) [-8]; Социальная дискриминация (дикарь) [-10].

Ящеры

«Ящеры» - название, данное теплокровными нескольким состоящим в дальнем родстве расам разумных прямоходящих ящеров. Не все из них цивилизованны. Умные путешественники предполагают, что любой ящер, встреченный ими на дороге или в подземелье, попытается их съесть. Некоторые виды – благородные, честные расы, которые платят налоги и едят только плохих (например, сборщиков налогов)... однако все ящеры одинаково страдают от серьезной Социальной дискриминации.

Из-за своих длинных челюстей ящеры имеют особую черту на 0 очков:

Кусачий (Born Biter): Ваши челюсти предназначены для ловли добычи. После укуса вы можете не разжимать челюсти; таким образом укус одновременно считается захватом. На следующий ход вы можете рвать зубами – это считается атакой, но автоматически попадает в цель – просто сделайте бросок вреда от укуса! Если жертва больше вас на 3 и более МР, вцепиться вы можете только в ее конечность (руку, ногу и т.д.), и захват считается одноруким. Если же МР больше вашего на 1-2, вы можете целить куда угодно, и захват считается двумя руками. То же самое верно и для МР, равного вашему или меньше его, но вы можете удерживать его даже стоя! Недостаток – враги получают +3 на удары по вашему длинному носу, атакуя вас в лицо (не череп) всего с -2.

Драконорожденные (Dragon-Blooded)

30 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь. *Неподходящие профессии:*

Драконорожденные утверждают, что они – результат магических экспериментов драконов в те времена, когда люди только начинали строить города. Скорее всего, драконы хотели создать армию драконоидов, достаточно миниатюрных, чтобы сражаться с угрозой теплокровных в помещениях. Современные драконорожденные, кажется, находятся в отличных отношениях с драконами, но не вламываются в города, чтобы сожрать людей... по большей части.

Драконорожденные похожи на покрытых чешуей людей с когтями и драконьими головами. В отличие от большинства ящеров, они не имеют хвоста. Они не могут носить шлемы людей, но способны использовать остальное снаряжение. Определите рост и вес как обычно для их модифицированной СЛ, и добавьте 15 фунтов к весу.

Как и драконы, драконорожденные могут выдыхать струю огня. Она действует рукопашная атака во всём, но от нее нельзя защититься парированием – только уклониться или заблокировать – и имеет 1/2Д 5, и Макс 10. Она наносит 1к обжигающего вреда.

Модификаторы атрибутов: СЛ+1 [10]; ЗД+1 [10].

Преимущества: Обжигающая атака 1к (Струя, +0%) [5]; Когти (Острые) [5]; Сопротивление повреждениям 1 (Прочная кожа, -40%) [3]; Мигательные перепонки 2 [2]; Периферическое зрение [15]; Репутация +3 (Драконы) [5]; Зубы (Острые) [1].

Недостатки: Неприятный голос [-10]; Социальная дискриминация (Чудовище) [-15].

Причуды: Тривиальная клятва: Никогда не нападать на драконов. [-1] **Особенности**: Кусачий. Неспособен выучиться языкам не рептилий выше уровня Акцент. Защита головы не взаимозаменяема с человеческой. Рубиновая или изумрудная чешуя.

Человекоящер (Lizard Man)

30 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь, Разведчик.
Неподходящие профессии: Бард, Клеирк, Друид, Волшебник.

Человекоящеры имеют длинные челюсти и толстый хвост, и похожи на небольших динозавров с руками. Они сильнее и быстрее, чем драконорожденные, но не так умны. Большинство предпочитает жаркие края (в среднем их комфортная температура между 47° и 135°) далеко от людских земель. Типичный человекоящер – не людоед, и питается гигантскими болотными мухами или пустынными жуками – и это, кажется, больше беспокоит благовоспитанных эльфов, чем если бы они ели людей.

Человекоящеры имеют обычный рост для своей модифицированной СЛ, а вес – на 30 ф. больше, чем человек их роста. Их строение не дает носить доспехи, подогнанные под людей (и наоборот). Некоторые подвиды приспособлены к жизни в пустыне, другие – к испускающим пар болотам; выберите соответствующую Адаптацию к поверхности при создании персонажа.

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ИН-1 [-20]; ЗД+1 [10].

Модификаторы вторичных характеристик: Базовое Движение+1 [5].

Преимущества: Когти (Острые) [5]; Сопротивление повреждениям 2].(Прочная кожа, -40%) [6]; Мигательные перепонки 2 [2]; Периферийное зрение [15]; Естественное оружие (Хвост; Тупой; Неточный, -2 к попаданию, -40%) [3]; Зубы (Острые) [1]; Устойчивость к температуре 3 [3]; Адаптация к поверхности (Песок или Болото) [5]

Недостатки: Неприятный голос [-10]; Социальная дискриминация (Чудовище) [-15].

Особенности: Броня невзаимозаменяема с человеческой. Синяя, коричневая, серая или зеленая чешуя. Кусачий. Неспособен выучиться языкам не рептилий выше уровня Акцент.

Тролль (TROLL)

20 очков

Подходящие профессии: Вор, Разведчик. *Неподходящие профессии*: Бард.

Многие существа называются «троллями», но немногие достаточно умны, чтобы стать приключенцами. И только меньшая часть из них будет общаться с существами, которых находит вкусными (а это все, кроме гаргулий, которые на вкус дрянь).

Лучше всего подходят для приключений вредные маленькие тролли, которые строят пакости, а не девятифутовые с восьмифутовыми руками и червяками вместо мозгов.

Тролли быстры, бдительны и выносливы, но очень уязвимы к огню. Пламя наносит им двойной вред, и чудесные регенеративные способности троллей не помогают при ожогах. Кроме того, троллям мешает свет, что затрудняет им работу в группах, использующих факелы.

Определите рост и вес этого вида троллей как для человека той же СЛ, и вычтите 3" из роста.

Модификаторы атрибутов: СЛ-1 [-10]; ЛВ+1 [20]; ЗД+1 [10].
Модификаторы вторичных характеристик: ЕЖ+1 [2]; Восп+2 [10].
Преимущества: Необычное обоняние [15]; Регенерация (Обычная; не против Огня или Кислоты, -20%) [20]; Устойчивость к метаболическим угрозам (+3) [10]; Зубы (Острые) [1]; Универсальное пищеварение [5].
Недостатки: Внешность (уродливая) [-8]; Вспыльчивость (12) [-10]; Социальная дискриминация (Чудовище) [-15]; Уязвимость (Огонь, ×2) [-30].
Особенности: Ночное зрение (-5)*. Клочки ярких волос (почти любого цвета). Морщинистые.

* Ночное зрение (Night-Adapted Vision): вы обладаете видом Адаптации к темноте, не дающим вам преимуществ. Когда штраф за темноту -5 или хуже, уменьшите его до -5; так, при освещении от -5 (ночь) до -9 (почти кромешная тьма) вы получите штрафы от 0 до -4. Однако вы получаете штраф -1 за уровень освещения при штрафах меньше, чем -5. Когда все остальные не имеют штрафов (на солнце или при наличии искусственного света, снимающего штрафы за темноту), вы получаете -5!

Дикарь (WILDMAN)

15 очков

Подходящие профессии: Варвар, Рыцарь, Разведчик. *Неподходящие профессии:* Бард, Клерик, Головорез, Волшебник.

Некоторые предполагают, что дикари – напоминающие больших, волосатых людей – первая попытка богов создать Человека. Эльфы и фейри часто считают, что богам следовало на дикарях и остановиться, поскольку дикари ничего не жгут и не строят. Другие считают дикарей зверолюдьми вроде кошколюдей. Сами дикари теорий не выстраивают, и предпочитают бить все дубинами.

В подземельном фентези дикарский недостаток Низкий ТУ работает несколько иначе, чем обычно. Стартовое снаряжение дикаря ограничено ТУ0. Он не может начать ни с каким особым снаряжением, эликсирами и волшебными предметами, описанными в Подземельном фентези: Приключенцы. Если он даже и получит в дальнейшем высокотехнологическое (относительно) оружие, он будет пользоваться им со штрафом, равным его ТУ; например, копье (ТУ0) не представляет проблем, но при ношении длинного копья (ТУ2) он получит -2. Броня рук и туловища дает штраф, равный ТУ на все боевые умения; например, -2 для кольчуги (ТУ2). Если применимы несколько штрафов за броню или оружие, выбирается только худший.

Вес и рост определяется нормально для модифицированной СЛ

Модификаторы атрибутов: СЛ+2 [20]; ИН-1 [-20]; ЗД+1 [10].
Модификаторы вторичных характеристик: Восп+3 [15].Преимущества: Понимание животных [5]; Увеличенная СЛ рук 1 [5]; Цепкость [5]; Мех [1]; Устойчивость к температуре 2 [2].
Перки: Зов природы [1].*
Недостатки: Внешность (Непривлекательная) [-4]; Низкий ТУ 3 [-15]; Социальная дискриминация (дикарь) [-10].
Особенности: Видом похож на обезьяну.

**Зов природы* (Call of the Wild): вы не получаете обычного штрафа -5 для Обращения с животными, Изменения внешности (Животные), Подражание звукам (Животные), или Воздействие музыкой на гигантских или жутких животных. Пререквизит для этого перка – наличие Понимания животных; если дикарь каким-то образом теряет это преимущество, то теряется и перк. Недикари не могут иметь этого перка.

Глава вторая
Объединение профессий

Еще одна реалия подземельного фентези – герои, владеющие несколькими профессиями. Он не просто клерик – а клерик-волшебник, или даже клерик-вор-волшебник. Он может выбрать несколько карьер сразу и медленно развивать все роли, либо же перейти на другую специальность после начала игры. Подходит ли такой ИП для каждой конкретной кампании, зависит от ее уровня силы, размера группы, а также того, что считают интересным и веселым Мастер и игроки; см. Защита ниши (ниже).

Этот раздел предлагает множество линз (см. Линзы, с. Б449) для шаблонов персонажей, описанных в **Подземельном фентези 1: Приключенцы**, рекомендуемые для тех кампаний, где Мастер позволяет таких ИП. Они рассортированы по профессиям. При добавлении линзы одной роли к шаблону другой получается герой, который в первую очередь определяется своим базовым шаблоном, но имеющий несколько ключевых способностей – но далеко не все – из второго. Таким образом, взятие линзы волшебника на шаблон варвара – не то же самое, что и взятие линзы варвара для волшебника.

Где взять очки персонажа на линзы при создании персонажа?

Поскольку линзы добавляют способности, они стоят очков. Все данные здесь линзы имеют цену в 50 очков. Наиболее простой способ дать начинающему ИП линзу – купить ее на стартовые очки. Это не работает для кампаний, рекомендуемых **Подземельным фентези 1: Приключенцы:** 250 стартовых очков – на шаблоны ценой 250 очков. Чтобы просто выбрать шаблон и линзу и сложить их, потребуется не меньше 300 очков, на что потребуется, чтобы Мастер такое одобрил.

Это наиболее вероятно в ситуации, когда группа мала и Мастер хочет, чтобы каждый ИП возможность занял несколько ниш – или если игра планируется манчкинская!

Но даже в стандартной 250-очковоой игре с шаблонами на 250 очков Мастер может позволить игрокам использовать некоторые возможности, описанные в разделе "Где набрать очков на расовый шаблон" (с.4), чтобы насобирать достаточно очков для добавления линзы на начинающих ИП. Например, рыцарь может использовать 50 из 60 очков, которые шаблон оставил на преимущества, чтобы стать по совместительству волшебником, а клерик, уже владеющий Акробатикой, входящей в шаблон Мастера боевых искусств, сэкономит на ее покупке. Игрок может даже ухитриться объединить шаблон персонажа, расу и линзу. Позволит ли это Мастер – другой вопрос!

Добавление линз во время игры

Игроки, достаточно терпеливые, чтобы накопить 50 свободных очков, могут купить линзу во время игры. Для жанра естественно брать всю линзу сразу – но это на усмотрение Мастера, который может предпочесть, чтобы рыцарь приобретал способности мага постепенно. Но приключенцу никогда не придется брать преимущества и умения, которыми он уже обладает; например, если он уже имеет Боевые рефлексы, стоящие 15 очков, за любую линзу с этим преимуществом он заплатит 35 очков, а не 50.

Поскольку добавление линзы часто приводит к получению особых преимуществ – как Магичность или Ученик мастера – обычно недоступных после создания персонажа, Мастеру настоятельно рекомендуется использовать Затраты на тренировки (с.43), даже если он обычно не использует эти рекомендации.

Защита ниши

Одна из целей разделения работы приключенцев на разные ниши – определить ключевые способности, необходимые группе для прохождения приключений, поэтому игроки не должны упустить важные роли. 11 профессий, описанные шаблонами в Подземельном фентези 1: Приключенцы представляют полезные и разнообразные классы, но далеко не во всех группах наберется 11 игроков. Даже если половина из этих «работ» критически важна для успеха, может не найтись даже пяти игроков! Поэтому для небольших групп многопрофильные ИП могут оказаться необходимыми. (Дать игрокам по нескольку ИП – еще один из вариантов, но менее удобный – редким игрокам хорошо удаётся разделять внимание.) Еще одна цель защиты ниш – дать каждому уникальную роль, возможность равное время пробыть в центре внимания при возникновении разных сложностей. С этой точки зрения смешанные профессии могут показаться несколько нечестными. Не украдет ли клерик-вор-волшебник славу вора и волшебника – может, даже буквально? В ранних играх ответом часто оказывалось «Да, именно это он и сделает». Но в GURPS, где за все надо платить одни и те же очки персонажа, это означает, что владеющий несколькими профессиями не будет так же хорош, как узкий специалист, что выравнивает ситуацию.

Разумеется, если универсалы будут распылять очки, они не не будут справляться со всеми нишами столь же хорошо, как специалисты – и могут подвести группу. Мастер должен рассмотреть возможность выдать игрокам больше стартовых очков, если он хочет позволить создание таких ИП – особенно если группа мала и они необходимы. Таким образом, лучше решить – позволить игрокам комбинировать шаблоны персонажей – или не позволять – или отбросить шаблоны и создать персонажа с нуля – при установке уровня силы кампании.

Взятие двух и более линз

Теоретически нет ограничений на количество линз, которые игрок может взять. Если он имеет достаточно очков, то может стать варваром-бардом-клериком-друидом-святым воином-рыцарем-мастером боя-разведчиком-головорезом-вором-волшебником. На практике же сложение множества линз очень неэффективно (манчкинам на заметку!) и ужасно усложняет ведение листа персонажа. Мастер может ограничить игроков базовым шаблоном плюс одной-двумя линзами.

Линзы и улучшение способностей

После взятия линзы игрок может свободно тратить заработанные очки на способности из базового шаблона, и на те, что он получил с новой линзой (включая «базовые» способности нового шаблона, которые линза не даёт). Если он имеет несколько линз, то может брать способности из шаблона соответствующего каждой из них. Возможные условия и исключения – в Развитии (с.42).

Линзы без оправ

До сих пор подразумевалось, что кампания использует 250-очковые шаблоны из **Подземельного фентези 1: Приключенцы.** Эти линзы неплохо сработают и для ИП, построенных по мастерским шаблонам – хотя могут потребовать некоторой доработки, потому что подразумевают другую начальную точку. Игрокам, не использовавшим шаблоны, линзы всё равно могут пригодиться в качестве «списка покупок», когда они ищут важнейшие черты профессии.

Экономия очков на

Как описано в *Добавлении линз во время игры* (с.17), когда вы берете линзу, включающую преимущества и умения, уже вам известные, вы не покупаете их снова – а просто уменьшаете цену линзы на их суммарную стоимость. Это применимо и для тех случаев, когда вы берете две и более линз; например, если у вас уже есть линза Рыцаря, дающая Боевые рефлексы, линза головореза с этим преимуществом будет стоить дешевле на 15 очков.

Обратите внимание и на хитрые, но практически одинаковые

Алхимия и Знание трав: Те, кто не являются ни друидом, ни волшебником, могут пропустить Знание трав, когда добавляют
линзу друида после линзы волшебника, включающей Алхимию, либо исключить Алхимию линзы волшебника, если берут ее после друидской. Эти умения дороги и излишни. Уменьшите цену последней линзы на стоимость

Специализации Нетрадиционной медицины, Религиозного обряда, и Теологии: Эти умения технически имеют специализации, но разница практически не имеет значения в подземельном фентези – одного варианта хватит всем, и Мастер может вообще игнорировать специализации любых умений! Если две линзы содержат такие умения, опустите вторую и дальнейшие специализации и уменьшите стоимость второй линзы на цену этих умений. Для линз на шаблоны с

Как читать линзы

Подходящие и неподходящие линзы: Каждый шаблон персонажа имеет линзы, которые ему подходят – в основном благодаря хорошему взаимодействию умений и атрибутов – и те, которые не подходят. Запретных комбинаций нет, но вам потребуется куча очков, чтобы комбинация «варвар-волшебник» окупилась!

Атрибуты: Увеличение уровня атрибутов дает дополнительные очки в этих параметрах. Помните: Каждые +1 СЛ дает +1 ЕЖ, и увеличивает базовую грузоподъёмность и базовые повреждения; каждые +1 ЛВ дает +0.25 Базовой Скорости (и может поднять Базовое движение), и дает +1 ко всем умениям, основанным на ЛВ; каждые +1 к ИН дают +1 к Воле и Восп, и потому - +1 ко всем умениям, основанным на ИН, Воле и Восп; и каждые +1 ЗД дает +1 ЕУ, +0.25 Базовой Скорости (что может увеличить Базовое движение), и +1 ко всем умениям, основаным на ЗД.

Вторичные характеристики: Увеличение помимо «бесплатного» за атрибуты. Не забудьте, что +1 к Воле или Восприятию дают +1 к умениям, основанным на Воле или Восприятии соответственно. Возможны уменьшения, отменяющие повышения за улучшенные атрибуты – в первую очередь, чтобы сделать линзу более доступной! Так, +1 ИН и -1 Восп дает +1 ИН и +1 Воле, но не меняет Восп (и умений, на нем основанных).

Преимущества: добавляемые преимущества. Когда они дают премию к умениям, такие премии обычно не учтены в уровнях умений линзы. Зато в примечаниях указаны умения, получающие эту премию. Все эти увеличения добавляйте к умениям в конце – независимо от того, как и когда вы их взяли!

Недостатки: линзы, дающие Мастерство Ки или Святую мощь, включают требуемые для них недостатки. Другие линзы иногда указывают несовместимые недостатки.

Умения: добавляемые или улучшаемые умения. Линзы, добавляющие умения мастера боевых искусств могут заменить Драку на Карате, а Борьбу – на Дзюдо. Поскольку шаблоны персонажей предлагают больше умений, чем основанные на них линзы, и не каждому понравятся выбранные линзой умения, вы можете переместить очки с умения в линзе на другое умение из новой профессии.

Особые способности: Очки в силах (Песня барда, Мастерство Ки, Искусства друида, Святая мощь), бардовских или ки-умениях и/или заклинаниях.

Особые умения

Линзы со способностями барда или мастера боевых искусств не перечисляют все возможные особые умения; там просто указаны «бардовские умения» или «ки-умения». Обратитесь к нижеприведенным спискам. Если не указано иначе, приключенцы, приобретающие линзы, не могут сразу потратить более одного очка на каждое из таких умений.

Умения барда

Очарование (Т) Воля-2 [1] (Требует Внушения 12+); Гипноз (Т) ИН-2 [1]; Воздействие музыкой (ОТ) ИН-3 [1] (требует Музыкальный инструмент или Пение на 12+); Убеждение (Т) Воля-2 [1]; Внушение (Т) Воля-2 [1] (требует Убеждение 12+); и Внушение эмоций (Т) Воля-2 [1] (требует Убеждение 12+).

Умения Ки

Самогипноз (Т) Воля-2 [1]; Бой вслепую (ОТ) Восп-3 [1]; Контроль тела (ОТ) ЗД-3 [1] (требует Управление дыханием и Медитация); Сокрушительный удар (Т) ИН-2 [1]; Управление дыханием (Т) ЗД-2 [1]; Нетрадиционная медицина (Ки) (Т) Восп-2 [1]; Парящий прыжок (Т) ИН-2
[1] (требует Прыжки и Мощный удар); Недвижимая стойка (Т) ЛВ-2 [1]; Искусство невидимости (ОТ) ИН-3 [1] (требует Гипноз и Скрытность 14+); Киай (Т) ЗД-2 [1]; Легкий шаг (Т) ЛВ-2 [1]

(требует Акробатика и Скрытность 14+); Ментальная сила (Л) Воля [1]; Ментальный блок (С) Воля-1 [1]; Парирование метательного оружия (Т) ЛВ-2 [1]; Мощный удар (Т) Воля-2 [1]; Парализующий удар (Т) ИН-2 [1]; Смертельный удар (ОТ) ИН-3 [1] (требует Парализующий удар 16+); Отбрасывание (Т) ЛВ-2 [1]; Искусство метания (Т) ЛВ-2 [1]; и Дзен-лучник (ОТ) ИН-3 [1] (требует Лук 18+ и Медитация).

Талант Ки добавляется к этим умениям!

Варвар

Подходящие линзы: Святой воин, рыцарь, Разведчик, Головорез. Неподходящие линзы: Бард, Клерик, Друид, Мастер боевых искусств, Волшебник.

Варвар-бард

+50 очков

Одно слово: волынка ($270, 3 ф.). В остальном, варварам слегка не хватает мозгов для этой роли.

Атрибрты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].

Преимуиества: Талант барда 1 [8]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].

Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН [4]; Публичное выступление (С) ИН [2]; Пение (Л) ЗД [1].

Особые способности: 15 очков на способности Песни барда; бардовские умения (с.18); и/или заклинания из школ Общения и понимания или Контроля разума, которые будут (Т) ИН-1 [1] либо (ОТ) ИН-2 [1] с +1 за Талант барда.

*Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.

† Дает +1 на Композитор, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

Варвар-клерик

+50 очков

«Самолечащийся варвар» звучит круто, но с заклинаниями на уровне 10-11 и штрафами за раны, лучше рассчитывать на лечебные зелья. Уж они-то точно сработают.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].

***Преимущества*:** Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].

Недостатки*:** один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (Единоверцы) [-10], or Клятва (Не использовать клинковое оружие) [-10]. ***Умения: Нетрадиционная медицина (Святая) (Т) Восп-1 [2]; Экзорцизм (Т) Воля-1 [2]; Медитация (Т) Воля-1 [2]; Религиозный обряд (Т) ИН-1 [2]; Теология (Т) ИН-1 [2].

Особые возможности: 10 очков на Святые способности и/или заклинания клериков, которые будут (Т) ИН [1] либо (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 за Дарованную силу.

Варвар-друид

+50 очков

Заклинания друидов по-настоящему полезны для варвара. Это лучший выбор из четырех вариантов не очень-то подходящего варвару колдовства.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].

Преимущества: Дарованная сила 2 (Друидическая) [20].

Умения: Нетрадиционная медицина (Друидическая) (Т) Восп-1 [2]; Знание трав (ОТ) ИН-2 [2]; Религиозный обряд (Друидический) (Т) ИН-1 [2]; Теология (Друидическая) (Т) ИН-1 [2].

Особые способности: 12 очков на способности Друидов и/или заклинания друидов, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (Друидической).

Варвар-святой воин

+50 очков

Святой воин – это Благословенный (Героические деяния) (с. Б41), и дополнительные +1к к СЛ при необходимости. Это именно то, что вы
хотите.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: +1 Воля [5]; -1 Восп [-5]. Преимущества: Высокая цель (Истреблять Демонов или Истреблять нежить) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (Лично побежденные враги не могут быть подняты в качестве нежити) [1].

Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (Добрые существа) [-10], или Клятва (иметь не больше, чем сможешь увезти на коне.) [-10].

Умения: *Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или Нежить) (С) ИН-1 [1];* Физиология (тип монстра) (Т) ИН-2 [1]; Психология (тот же тип монстра) (Т) ИН-2 [1].

Особые способности: 25 очков на Святые способности или вышеперечисленные умения.

Варвар-Рыцарь

+50 очков

Больше ЛВ и лучшая защита (Боевые рефлексы) нейтрализуют главные недостатки варвара в бою.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Прирожденный военачальник 2* [10]; Боевые рефлексы† [15].

Умения: Оружейник (Личная броня или Контактное оружие) (С) ИН [2]; Знаток].(Оружие) (С) ИН [2]; Лидерство (С) ИН [2]; Стратегия (Т) ИН-1 [2]; Тактика (Т) ИН-1 [2

*Дает +2 на Лидерство, Стратегию и Тактику. † Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Варвар-Мастер боевых искусств

+50 очков

Такой варвар при достаточном количестве очков может оказаться страшным врагом. Но эта линза не очень подходит варвару, который ищет мгновенной прибавки к силе.

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].
Умения: замените Драку (Л) ЛВ [1] на Карате (Т) ЛВ [4]. • Замените Борьбу (С) ЛВ [2] на Дзюдо (Т) ЛВ [4].
Особые способности: 10 очков на Ки-способности и/или на Ки-умения (с.18). Умения Ки получают +1 за Талант Ки.

Варвар-разведчик

+50 очков

СЛ варвара на расстоянии и похожие наборы навыков делают эту линзу возможно идеальной линзой для варвара.

Новое преимущество: Бардовская Магичность 11 очков/ уровень

Требования: Магичность 0.

Бардовская магичность действует идентично Таланту Барда – увеличивает и броски Песни барда и заклинания волшебников, сотворяемые с помощью музыки – но позволяет барду колдовать при помощи музыки заклинания волшебников из любой школы, а не только из школ Контроля разума и Общения и понимания. Она упоминается в линзе Барда-волшебника (с.22). Мастер может позволить не-бардам, приобретающим линзу барда, а затем добавляющим линзу волшебника сэкономить очки, взяв только Магичность 0 [5], а затем превратив Талант Барда [8/уровень] в Бардовскую магичность [11/уровень] по 3 очка за уровень, вместо приобретения полноценной магичности [10/уровень]

Новое преимущество: Талант Песни барда 5 очков/ уровень

Талант Песни барда добавляется к броскам Песен барда аналогично Таланту Барда, но не влияет на заклинания. Его обладатели могут брать способности Песен барда и бардовские умения, но изучать заклинания могут только если у них есть еще и Магичность. Этот талант встречается в линзе волшебника-барда
(с.36). Мастер может позволить неволшебникам, которые берут линзу волшебника, а затем добавляют линзу барда, экономить очки, приобретая Талант Песни барда [5/уровень] вместо Таланта барда 1 [8/уровень], поскольку их Магичность уже позволяет им использовать заклинания волшебника.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Героический лучник [20].
Умения: Лук (С) ЛВ+3 [12], или 12 очков в уже имеющееся умение до получения Лук (С) ЛВ+4 [16]. • Быстрое выхватывание (Стрелы) (Л) ЛВ [1]; Ловушки (С) ИН-1 [1]. • Наблюдение (С) Восп-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до получения Наблюдение (С) Восп [2].

Варвар-головорез

+50 очков

Мастер оружия дает дополнительные повреждения на кубик. Варвары кидают много кубиков на повреждения. Ай.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].

Умения: выберите одно умение Контактного оружия варвара и вложите в него еще 8 очков, поднимая его на +2, либо добавьте одно из следующих: Рапира, Сабля, Короткий меч, или Малый меч, все (С) ЛВ+2 [8]. • Акробатика (Т) ЛВ-1 [2].

Варвар-вор

+50 очков

Предпочитает выламывать двери (Выбивание дверей) и использует двуручник для внезапных атак (Скрытность). На самом деле, довольно неплох.

Атрибуты: +1 ЛВ [20]; +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5]; -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5].
Умения: Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до уровня Лазание (С) ЛВ [2]. • Побег (Т) ЛВ-2 [1]; Кража (С) ЛВ-1[1]; Взлом (С) ИН [2]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]; Ловушки (С) ИН [2]. • Выбивание дверей (Л) ЛВ [1], или 1 очко в уже имеющееся умение до уровня Выбивание дверей (Л) ЛВ+1 [2]. • Поднимите Скрытность (С) ЛВ [2] до Скрытности (С) ЛВ+2 [8].

* Дает +3 на Лазание и Побег.

† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство, и

Варвар-волшебник

+50 очков

Если вы так настаиваете, поймите, что сопротивляемые заклинания на уровне 10-11 бесполезны. Изучайте Мощь и Здравие.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Рег [-5].
Преимущества: Магичность 2* [25].
Недостатки: Уберите Язык: Устный (родной)/Письменный (нет) [-3] из вариантов недостатков варвара. Если у вас он уже есть, вы должны его выкупить, чтобы взять эту линзу!
Умения: Алхимия (ОТ) ИН-2 [2]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-2 [2].
Особые возможности: 10 очков в заклинания волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 за Магичность.

* Дает +2 к Тауматологии.

Бард

Подходящие линзы: Клерик, Друид, Головорез, Вор, Волшебник.
Неподходящие линзы: Варвар.

Бард-Варвар

+50 очков

"Бардвар" покрепче и более полезен в путешествии, чем обычный бард, но синергии между шаблонами очень мало.

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Высокий болевой порог [10]; Путешественник 1* [10]. • Одно из Спортивный [5], Быстрое заживление [5], Устойчивость к ядам (+3) [5], или Ударная СЛ 1 [5].
Умения: десять из Маскировка (Л) ИН [1]; Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), Навигация (сухопутная), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) (Т) ИН [1] (с учетом +2 за Голос); Натуралист (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; или Выживание (любое) или Следопыт, все (С) Восп-1 [1].

* Дает +1 к умениям Маскировка, Рыбная ловля, Подражание звукам, Натуралист, Навигация, Выживание, и Следопы

Бард-клерик

+50 очков

Два списка заклинаний, две Силы и бардовские умения – и вам никогда не придётся сказать: "я ничего не могу сделать".

Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].

Недостатки: Законопослушный (12) [-10] или Чувство Долга (единоверцы) [-10].

Умения: Нетрадиционная медицина (святая) (Т) Рег-2 [1];Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны, духи или нежить) (С) ИН-1 [1]; Медитация (Т) Воля-2 [1]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Религиозный обряд (Т) ИН-2 [1]; Теология (Т) ИН-2 [1].

Особые возможности: 28 очков в Святых способностях и/или заклинаниях жрецов, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Бард-друид

+50 очков

Барды и друиды связаны между собой (как в классическом фентези, так и в реальном мире). Так же, как и барды-клерики, барды-друиды имеют множество вариантов выбора.

Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская) [20].

Умения: Нетрадиционная медицина (друидская) (Т) Восп-2 [1]; Знание трав (ОТ) ИН-3 [1]; Тайные знания (Элементали, Фейри или Духи природы) (С) ИН-1 [1]; Натуралист (Т) ИН-2 [1]; Религиозный обряд (друидский) (Т) ИН-2 [1]; Теология (друидская) (Т) ИН-2 [1]. • четыре из Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) (Т) ИН [1] (включая +2 от бардовского Голоса); Фармакология (травы) или Ветеринария, оба (Т) ИН-2 [1]; или Выживание (любое) (С) Восп-1 [1].

Особые способности: 20 очков в друидских способностях и/или друидских з аклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Бард-святой воин

+50 очков

Большая эффективность в бою? Класс! Но музицировать во время сражения с нечистью непросто – эта комбинация требует хитрой игры.

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Высокая цель (Уничтожать Демонов или Уничтожать нежить) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].

Недостатки: один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (владеть имуществом не больше, чем можно увезти на лошади) [-10].

Умения*: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или Нежить)* (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстра) (Т) ИН-2 [1]; Психология (тот же тип монстров) (Т) ИН-2 [1]. • Вложите еще 4 в основное умение Контактного оружия барда, подняв его на +1.

Особые возможности: еще 26 очков в Святых способностях и/или вышеописанных умениях.

Бард-рыцарь

+50 очков

Харизматичные барды-рыцари идеальны для игроков, которые любят предводительствовать (и Лидировать). Но не рвитесь в бой, вооружившись лишь лютней!

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая

Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Высокий болевой порог [10].

Умения: Оружейник (Личная броня или Контактное оружие) (С) ИН-1 [1];Драка (Л) ЛВ [1]; Знаток (оружие) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН [1] (включая +1 за бардовскую Харизма 1); Стратегия (Т) ИН-2 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1]. • Вложите еще 4 очка в основное умение Контактного оружия барда, подняв его на +1.

* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Бард-мастер боевых искусств

+50 очков

Бардовские и Ки-умения дают впечатляющую гибкость в перспективе. Однако эта комбинация требует терпения, экономии и вдумчивой игры.

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30]. Недостатки: Требования веры (ритуалы Ки) [-10].

Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1], или 1 очко в уже имеющемся умении до получения]. Акробатика (Т) ЛВ-1 [2]. • Дзюдо (Т) ЛВ-2 [1] и Карате (Т) ЛВ-1 [2], либо Дзюдо (Т) ЛВ-1 [2] и Карате (Т) ЛВ-2 [1]. • Прыжки (Л) ЛВ [1]

Особые способности: 10 очков в Ки-способностях и/или умениях Ки (с.18). Умения Ки получают +1 за Талант Ки.

Бард-разведчик

+50 очков

Барды-разведчики часто носят “лук-арфу”, которую можно использовать как лук или как арфу (любой лук, МЦ +5, +1.5 ф.).

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Героический лучник [20].

Умения: Лук (С) ЛВ+2 [8], либо 6 очков в уже имеющемся умении до получения Лук (С) ЛВ+2 [8] и еще 2 очка в нижеперечисленные умения. • Маскировка (Л) ИН [1]; Картография (С) ИН-1 [1]; Быстрое выхватывание (Стрелы) (Л) ЛВ [1]; Навигация (Сухопутная) (С) ИН-1 [1]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]. • Наблюдение (С) Восп-1 [1], или 1 очко в уже имеющемся умении до получения Наблюдение (С) Восп [2].

Бард-головорез

+50 очков

Лучшие умения, защита (Улучшенное парирование), и повреждения (Мастер оружия) стартовым оружием барда делает эту линзу лучшей среди воинских!

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Связь с оружием (лучшее выбранное оружие из текущего) [1]; Мастер оружия (выбранное оружие) [20].

Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1], или 1 очко в уже имеющемся умении до получения Акробатика (Т) ЛВ-1 [2]. • Потратьте еще 8 очков в основное умение клинкового оружия вашего барда, подняв его на +2.

Бард-вор

+50 очков

С социальными умениями барда и практическими навыками вора, бард-вор может поспорить с опытными ворами в искусстве надувательства.

Атрибуты: +2 ЛВ [40].

Вторичные характеристики: -0.50 Базовая Скорость [-10].

Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5].

Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1], или 1 очко в уже имеющемся умении до получения Акробатика (Т) ЛВ-1 [2]. • Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в уже имеющемся умении до получения Лазание (С) ЛВ [2]. • Побег (Т) ЛВ-2 [1]; Кража (С) ЛВ-1 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Взлом (С) ИН-1 [1]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]; Ловушки (С) ИН-1 [1]. • Поднимите Скрытность (С) ЛВ [2] до Скрытности (С) ЛВ+1 [4].

*Дает +3 на Лазание и Побег.

† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство, и Ловкость рук.

Бард-волшебник

+50 очков

Бардовская Магичность (с.20) усиливает возможности заклинаний барда десятикратно. Несомненно, это лучшая линза среди колдовских.

Вторичные характеристики: +3 ЕУ [9].

Преимущества: Магичность 0 [5]. • Переведите Талант барда 2 [16] в Бардовскую Магичность 2 [22].

Умения: Алхимия (ОТ) ИН-3 [1]; Тайные знания (волшебные предметы) (С) ИН-1 [1]; Тайные знания (магические письмена) (С) ИН-1 [1]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-3 [1].

Особые способности: 25 очков в заклинаниях волшебника любого рода, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 за Бардовскую Магичность.

Клерик

Подходящие линзы: Бард, Святой воин, Рыцарь, Волшебник
Неподходящие линзы: Варвар

Клерик-варвар

+50 очков

Физическая сила – это здорово, хотя клерик-друид и клерик-святой воин лучше дополняют природными и боевыми способностями уже существующие сильные места клерика.

Атрибуты: +2 СЛ [20].

Преимущества: Высокий болевой порог [10]; Путешественник 1* [10].

Умения: десять из Маскировка (Л) ИН [1]; Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), Навигация (сухопутная), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; или Выживание (любое) или Следопыт, все (С) Восп-1 [1].

* Дает +1 к умениям Маскировка, Рыбная ловля, Подражание звукам,

Клерик-бард

+50 очков

Клерик-бард может влиять на смертных, демонов и нежить. Игнорируя шутки про церковного хориста, он идеальный "инженер душ".

Преимущества: Талант барда 1 [8]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5]; Голос ‡ [10].

Умения: Музыкальный инструмент (любое) (Т) ИН-2 [1]; Пение (Л) ЗД [1].

Особые способности: 20 очков на способности Песни барда; бардовские умения (с.18); и/или заклинания из школ Общения и понимания или Контроля разума, которые будут (Т) ИН-1 [1] либо (ОТ) ИН-2 [1] с +1 за Талант барда.

* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.

† Дает +1 на Композитор, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

‡ Дает +2 к Дипломатия, Заговаривание зубов, Подражание звукам, Выступление, Публичное выступление, Сексапильность

Клерик-друид

+50 очков

Замечательно быть готовым сотворить заклинания в любой момент. Однако ищущие разнообразия игроки могут посчитать "клерик-клерика" скучным.

Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская)* [20].

Умения: Знание трав (ОТ) ИН-2 [2]; Тайные знания (Элементали, Фейри или Духи природы) (С) ИН-1 [1]; Натуралист (Т) ИН-2 [1]; Фармакология (травы) (Т) ИН-2 [1]; Ветеринария (Т) ИН-2 [1]. •Четыре из Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) (Т) ИН-2 [1]; или Выживание (любое) (С) Восп-1 [1].Особые способности: 20 очков в друидских способностях и / или друидских заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).*

* Дарованная сила, способности и заклинания друидов и клериков не связаны между собой. Клерик-друид может колдовать заклинания друидов в местах без Святости, тогда как заклинания клериков не получают штрафов вдали от природы!

Клерик-святой воин

+50 очков

Наложение боевых способностей и Высокой цели на жреческие “баффы” и Благословение (Героические подвиги) для истребления зла – прекрасно. Аминь!

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЛВ [20]; +1 ЗД [10].

Вторичные характеристики: -0.50 Базовая Скорость [-10].

Преимущества: Высокая цель (Уничтожать демонов или Уничтожать нежить) [5]; Трюк (лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].

Умения: Лидерство (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстров) (Т) ИН-2 [1]; Психология (тот же тип монстров) (Т) ИН-2 [1]; Стратегия (Т) ИН-2 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1]. • вложите еще 4 очка в основное оружейное умение клерика, подняв его на +1.

Особые возможности: еще 5 очков в способностях Святой мощи.

Клерик-рыцарь

+50 очков

Боевые рефлексы и Высокий болевой порог клерика-рыцаря позволяют ему колдовать даже окруженным или раненным – это настоящий боевой врач!

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Высокий болевой порог [10].

Умения: Оружейник (Личная броня или Контактное оружие) (С) ИН-1 [1]; Драка (Л) ЛВ [1]; Знаток (оружие) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Стратегия (Т) ИН-2 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1]. • Вложите еще 4 очка в основное оружейное умение клерика, подняв его на +1.

* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Клерик-мастер боевых искусств

+50 очков

Заклинания, особые умения и силы требуют длительной подготовки. Увеличенное движение от Мастерства Ки – для доступа к раненым на поле боя – неплохое начало.

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].

Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].*

Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]; Прыжки (Л) ЛВ [1]• Дзюдо (Т) ЛВ-2 [1] и Карате (Т) ЛВ-1 [2], либо Дзюдо (Т) ЛВ-1 [2] и Карате (Т) ЛВ-2 [1].

Особые способности: 10 очков в способностях Ки и/ или Ки-умениях (с.18). Ки-умения получают +1 от Таланта Ки.

* При желании может считаться также недостатком, требуемым для Святой мощи (выберите еще -10 очков из недостатков клерика или мастера боевых искусств) – но если клерик оступается, он потеряет и Мастерство Ки, и Святую мощь!

Клерик-разведчик

+50 очков

Сделайте одно из ваших заклинаний Стрелковым (с. 41) и используйте безопасные тупые стрелы ($4, 0.1 ф.) для помощи союзникам вдалеке от вас.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Героический лучник [20].

Недостатки: замените Клятва (не использовать клинковое оружие) [-10] на Клятва (владеть имуществом не больше, чем можно увезти на лошади)[-10], если это подходит.

Умения: Лук (С) ЛВ+2 [8]; Маскировка (Л) ИН [1]; Картография (С) ИН-1 [1]; Быстрое выхватывание (стрелы) (Л) ЛВ [1]; Навигация (сухопутная) (С) ИН-1 [1]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]. • Скрытность (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Скрытности (С) ЛВ [2].

Клерик-головорез

+50 очков

Мастер оружия – недешевое преимущество, поэтому эта линза лучше подойдет клерикам, которые "обкастовываются" и сражаются. Клерики поддержки – это Клерики-рыцари.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Улучшенное парирование 1 (Оружие выбора) [5]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].

Недостатки: Клерики, использующие мечи, не могут иметь Клятвы (не использовать клинковое оружие) [-10]!

Умения: либо выберите одно оружейное умение клерика и вложите в него еще 8 очков, подняв его на +2, либо добавьте одно из следующих умений: Рапира, Сабля, Короткий меч, или Малый меч, все (С) ЛВ +2 [8]. • Акробатика (Т) ЛВ-1 [2].

Злые клерики

Шаблон клерика подразумевает, что это клерик Добра – или как минимум относительно добропорядочный. Но существуют и клерики Зла – и они не обязаны быть врагами. Чтобы создать такого ИП, примените эту линзу на обычный шаблон "хорошего" клерика.

Злой клерик

+0очков

Преимущества: Вся Дарованная сила, базовая или добавленная, становится Дарованная сила (Нечестивость). • Перевложите все очки из Святых способностей в способности Нечестивости (с.41) • В вариантах преимуществ замените Целитель 1 или 2 [10 или 20] на Устойчивость к Темным сверхъестественным силам (+3) или (+8) [5 или 7] и Устойчивость к ядам (+3) [5].

Недостатки: замените весь этот раздел на следующий: Социальная дискриминация (отлученный)† [-10]. • еще -15 очков в Вспыльчивость [-10*], Обжорство [-5*], Жадность [-15*], Завистливость [-10], Лень [-10], Развратность [-15*], или Эгоист [-5*]. • еще -25 очков в вышеприведенных чертах, либо Кровожадность [-10*], Безжалостный [-5], Требования веры (Обрядность или Мистицизм) [-5 или -10], Фанатизм [-15], Нетерпимость ("добрые" религии) или (Все другие религии) [-5 или -10], Паранойя [-10], Упрямство [-5], или Притягивающий необычное [-15].

Умения: Замените Нетрадиционная медицина (святая) (Т) Восп [4] на Яды (Т) ИН [4]. • Замените Первая помощь (Л) ИН [1], Диагностика (Т) ИН-2 [1], и Хирургия (ОТ) ИН-2 [2] на Допрос и Запугивание, оба (С) ИН [2].

Заклинания*: все заклинания выбираются из списка* Заклинаний Злых Клериков (с.24).

* Умножается на значение самоконтроля, см. с.Б120.
† Благотворные заклинания (такие, как лечение), сотворяемые добрыми клериками, действуют на вас с -3. Вредоносные не получают штрафов!

Злые клерики в других профессиях

После применения этой линзы на стандартный шаблон "доброго клерика" вы можете добавлять любую линзу, предназначенную для клериков – кроме клерика-святого воина – чтобы стать злым клериком-рыцарем, злым клериком-вором и т.д. Вы можете создать злого клерика-проклятого воина, взяв линзу клерика-святого воина и заменив его Высокую цель и Трюк как описано в шаблоне Проклятого воина (с.27), и превратив лишнюю Святую мощь в Нечестивую мощь.

Злые клерики – точно для вас?

Все, кроме добрых клериков и святых воинов, могут присоединяться к братству Зла.

Используйте обычную линзу клерика, но сделаете вышеуказанные изменения для злых клериков. В частности, замените требуемый недостаток на Социальная дискриминация (отлученный); выучите Яды вместо Нетрадиционная медицина; и распределите очки из Первая помощь, Диагностика, и/или Хирургия между Запугиванием и Допросом, как пожелаете.

Заклинания злых клериков

Злые клерики (с.23) вместо обычного списка заклинаний используют следующий:

ДС 1: Броня, Аура, Прохлада, Темнота, Видение смерти, Слабость, Разложение, Обнаружить магию, Обнаружить яд, Страх, Вечный покой, Хрупкость, Зуд, Адаптация к темноте, Восстановление энергии, Почуять жизнь, Почуять духов, Щит, Тишина, Зловоние, Гром, и Сторожевой пёс.

ДС 2: Тьма, Увядание, Неуклюжесть, Команда, Лжец, Сыворотка правды, Контроль зомби, Зрение в темноте, Плохая вода, Мрак, Великий голос, Боль, Паника, Убеждение, Отравить пищу, Сопротивление кислоте, Сопротивление холоду, Сопротивление болезни, Сопротивление огню, Сопротивление молнии, Сопротивление боли, Сопротивление ядам, Сопротивление давлению, Искатель, Формировать тьму, Украсть энергию, Поражение слепотой, Поражение глухотой, Поражение немотой, Вызов духа, Ужас, Правдолюб, Изгнать духа, Изгнать зомби, Раздражение, Слабая кровь.

ДС 3: Воздействие на духов, Астральное зрение, Тело из теней, Управление духом, Уничтожить воздух, Уничтожить воду, Отменить вселение, Глупость, Голод, Ледяное оружие, Безумие, Устойчивость к магии, Кошмар, Клятва, Паралич конечности, Чума, Отталкивание духов, Видеть скрытое, Чувствительность, Серебряный язык, Замедлить лечение, Украсть здоровье, Сильная воля, Приостановить жизнь, Жажда, Воду в вино, Слабая воля, Иссушение растений, и Зомби.

ДС 4: Агония, Блокирование астрала, Изгнать, Проклятие, Касание смерти, Обезвоживание, Рассеять магию, Прорицание, Плоть в камень, Пир дураков, Обморожение, Дар письма, Дар языков, Умалишение, Ветхость, Остановить лечение, Подавить проклятие, Полный паралич, и Бдение.

ДС 5: Землетрясение, Поймать духа, Массовое поднятие зомби Пентаграмма, Снять проклятие, Гниющая смерть, Буря, и Подавить ману.

ДС 6: Связать духа, Истощить ману, Вселение, и Вызов демона. Demon.

Клерик-вор

+50 очков

Воровские навыки помогут вам достать добычу, найденную Искателем, Видеть скрытое, и божественным провидением (на благотворительность, разумеется).

Атрибуты: +2 ЛВ [40].

Вторичные характеристики: -0.50 Базовая Скорость [-10].Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5].

Умения: Скрытность (С) ЛВ+1 [4], или 3 очка в уже имеющемся умении до получения Скрытности (С) ЛВ+1 [4] и 1 очко в нижеследующих умениях. • Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в уже имеющемся умении до получения Лазание (С) ЛВ [2]. • Кража (С) ЛВ-1 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Взлом (С) ИН-1 [1]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1];Ловушки (С) ИН-1 [1].

* Дает +3 на Лазание и Побег.

† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство и

Клерик-волшебник

+50 очков

Доступ к заклинаниям и клериков и волшебников делает эту линзу очень мощной. Но заклинания жрецов не учитываются как пререквизит к заклинаниям волшебников.

Вторичные характеристики: +1 ЕУ [3].

Преимущества: Магичность 2 [25].*

Умения: Алхимия (ОТ) ИН-3 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-3 [1]. Особые способности: 20 очков в заклинаниях волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Магичности.

*Дает +2 на Тауматологию.

Друид

Подходящие линзы: Варвар, Разведчик, Волшебник.
Неподходящие линзы: Мастер боевых искусст

Друид-варвар

+50 очков

Друиды владеют ключевыми умениями варвара, и имеют заклинания Превращения в животных с большой СЛ. Это делает друидов-варваров весьма живучими.

Атрибуты: +2 СЛ [20].

Преимущества: Высокий болевой порог [10]; Путешественник 1* [10]. • Одно из Спортивный [5], Быстрое заживление [5], Устойчивость к ядам (+3) [5], или Ударная СЛ 1 [5].

Умения: Рыбная ловля (Л) Восп [1]; Навигация (Сухопутная) (С) ИН-1 [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1].

*Дает +1 к Маскировке, Рыбной ловле, Подражанию звукам, Натуралисту, Навигации, Выживанию и Следопыту.

Друид-бард

+50 очков

Друиды-барды могут влиять и на животных, и на людей – хорошая комбинация. Просто не забудьте, что демоны и нежить не является ни тем, ни другим.

Преимущества: Бардовский талант 1 [8]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5]; Голос‡ [10].

Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН-2 [1]; Публичное выступление (С) ИН-1 [1]; Пение (Л) ЗД [1].

Особые способности: 19 очков в способностях Песни барда; бардовских умениях (с.18) и/или заклинаниях волшебника из школ Общения и понимания и/или Контроля разума, которые будут (Т) ИН-1 [1] или (ОТ) ИН-2 [1] с учетом +1 от Бардовского таланта.

* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество, и Публичное выступление.

† Дает +1 на Композитора, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

‡ Дает +2 на Дипломатию, Заговаривание зубов, Подражание звукам, Выступление, Публичное выступление, Сексапильность и

Друид-клерик

+50 очков

Как и в случае с клериком-друидом, этот вариант дает сочный список заклинаний и надежность.

Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2* [20].

Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (единоверцы) [-10], или Клятва (Не использовать клинковое оружие) [-10].

Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Медитация (Т) Воля-2 [1]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Публичное выступление (С) ИН-1 [1]; Хирургия (ОТ) ИН-3 [1].

Особые способности: 30 очков в Святых способностях и/или заклинаниях жрецов, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.*

* Важные примечания по взаимодействию способностей клерика и друида см. в разделе Клерик-друид (с.22).

Друид-святой воин

+50 очков

Способности святого воина остаются с вами, когда вы используете Вселение в зверя, Превращение, и т.д. Вы можете вселиться в хорька и зажевать демона до смерти.

Атрибуты: +1 СЛ [10].

Преимущества: Высокая цель (Уничтожать демонов или Уничтожать нежить) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1]. • Один из Holiness 2 [5], Быстрое заживление [5], Устойчивость к ядам (+3) [5], или Ударная СЛ 1 [5].

Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (иметь вещей не больше, чем сможешь увезти на коне.) [-10].

Умения*:* Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или нежить) (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстров) (Т) ИН-2 [1]; Психология (тот же тип монстров) (Т) ИН-2 [1]. • Вложите еще 4 очка в основное оружейное умение друида, поднимая его на +1.

Особые способности: 26 очков в Святых способностях и/или вышеперечисленных умениях.

Друид-рыцарь

+50 очков

Изменяющая ландшафт магия, плюс высокий ИН, полезный для Стратегии и Тактики – хороший «друид-генерал» для эпического приключения на природе.

Атрибуты: +1 СЛ [10].

Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Высокий болевой порог [10]. • Один из Спортивный [5], Быстрое заживление [5], или Ударная СЛ 1 [5].

Умения: Оружейник (Личная броня или Контактное оружие) (С) ИН-1 [1]; Драка (Л) ЛВ [1]; Знаток (оружие) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Стратегия (Т) ИН-2 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1]. • Вложите еще 4 очка в основное оружейное умение друида, подняв его на +1.

* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Друид-мастер боевых искусств

+50 очков

Заклинания Превращение вместе со способностями Мастерства Ки могут быть довольно мощными. Эта комбинация сочтена неподходящей, поскольку развитие стоит кучу очков.

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (ритуалы Ки) [-10].

Умения*:* Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]; Прыжки (Л) ЛВ [1]. • Либо Дзюдо (Т) ЛВ-2 [1] и Карате (Т) ЛВ-1 [2], либо Дзюдо (Т) ЛВ-1 [2] и Карате (Т) ЛВ-2 [1]. DX-1 [2] and Karate (H) DX-2 [1].

Особые способности: 10 очков в способностях Ки и/или ки-умениях (с.18). Умения Ки получают +1 от Таланта Ки.

Друид-разведчик

+50 очков

Лучник, знающий такие заклинания, как Соколиный глаз и Скрыть в зарослях – просто жуть. Это лучшая боевая линза для друида.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Героический лучник [20].

Умения: Лук (С) ЛВ+2 [8]; Картография (С) ИН-1 [1]; Быстрое выхватывание (стрелы) (Л) ЛВ [1]; Навигация (сухопутная) (С) ИН-1 [1]; Слежка (С) ИН-1 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]; Ловушки (С) ИН-1 [1]. • Наблюдение (С) Восп-1 [1], или 1 очко в уже имеющемся умении до Наблюдение (С) Восп [2].

Друид-головорез

+50 очков

Эта линза считается неподходящей по той причине, что скрытные жрецы природы редко становятся яркими, известными головорезами. Но никто не говорит, что это невозможно!

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].

Умения: либо вложите 8 очков в одно из оружейных умений друида, поднимая его на +2, либо добавьте одно из следующих: Рапира, Сабля, или Малый меч, все (С) ЛВ+2 [8]. • Акробатика (Т) ЛВ-1 [2].

Друид-вор

+50 очков

Магия друидов отлично помогает вору-путешественнику, а воровские умения вы оцените под землей или в городе, где силы друидов откажут – отличный баланс.

Атрибуты: +2 ЛВ [40].
Вторичные характеристики: -0.50 Базовая Скорость [-10].
Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5].
Умения: Побег (Т) ЛВ-2 [1]; Кража (С) ЛВ-1 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Утаивание (С) ИН-1 [1]; Взлом (С) ИН-1 [1]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]; Слежка (С) ИН-1 [1]; Ловушки (С) ИН-1 [1]. • Поднимите Скрытность (С) ЛВ [2] до Скрытности (С) ЛВ+1 [4].

* Дает +3 на Лазание и Побег.

† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство и

Друид-волшебник

+50 очков

Отличная и мощная комбинация магии! Друидские заклинания, как и жреческие, не считаются пререквизитом для заклинаний волшебника.

Вторичные характеристики: +1 ЕУ [3].

Преимущества: Магичность 2 [25].*

Умения: Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-3 [1].

Особые способности: 20 очков в заклинаниях волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Магичности.

* Дает +2 на Тауматологию.

Святой воин

Подходящие линзы: Варвар, Клерик, Рыцарь, Разведчик, Головорез.

Святой воин-варвар

+50 очков

«Уличные» умения выслеживать Зло повсюду, и больше СЛ для его уничтожения – естественная комбинация.

Атрибуты: +2 СЛ [20].

Преимущества: Высокий болевой порог [10]; Путешественник 1* [10].

Умения: десять из Маскировка (Л) ИН [1]; Обращение с животными (любое), Изменение внешности (Животные), Навигация (Сухопутная), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист, все (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; или Выживание (любое) или Следопыт, оба (С) Восп-1 [1].

Святой воин-бард

+50 очков

Святой воин-бард колдует, используя Пение (инструментами в рукопашной лучше не пользоваться!) и помогает союзникам такими заклинаниями, как Храбрость.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].

Преимущества: Талант барда 1 [8]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].

Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН-1 [2]; Публичное выступление (С) ИН-1 [1]; Пение (Л) ЗД [1].

Особые способности: 13 очков в способностях Песни барда; бардовских умениях (с.18) и/или заклинаниях из школ Общения и понимания и Контроля разума, которые будут (Т) ИН-1 [1] или (ОТ) ИН-2 [1] с учетом +1 от Таланта барда.

* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество, и Публичное выступление.

† Дает +1 на Композитора, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент, и Пение.

Святой воин-клерик

+50 очков

Это лучшая колдовская линза для Святого воина, расширяющая существующие способности и добавляющая в арсенал заклинания.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].

Преимущества: Церковный сан [5]. • Улучшите Святость 2 [10] до Дарованной силы 2 [20].

Особые способности: еще 20 очков в Святых способностях и/или заклинаниях жреца, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Святой воин-друид

+50 очков

Это вполне логичная комбинация – Природа может стать могущественным союзником против неестественных врагов. Но она считается неподходящей потому, что возможности друида не очень пригодятся в бою против Зла.

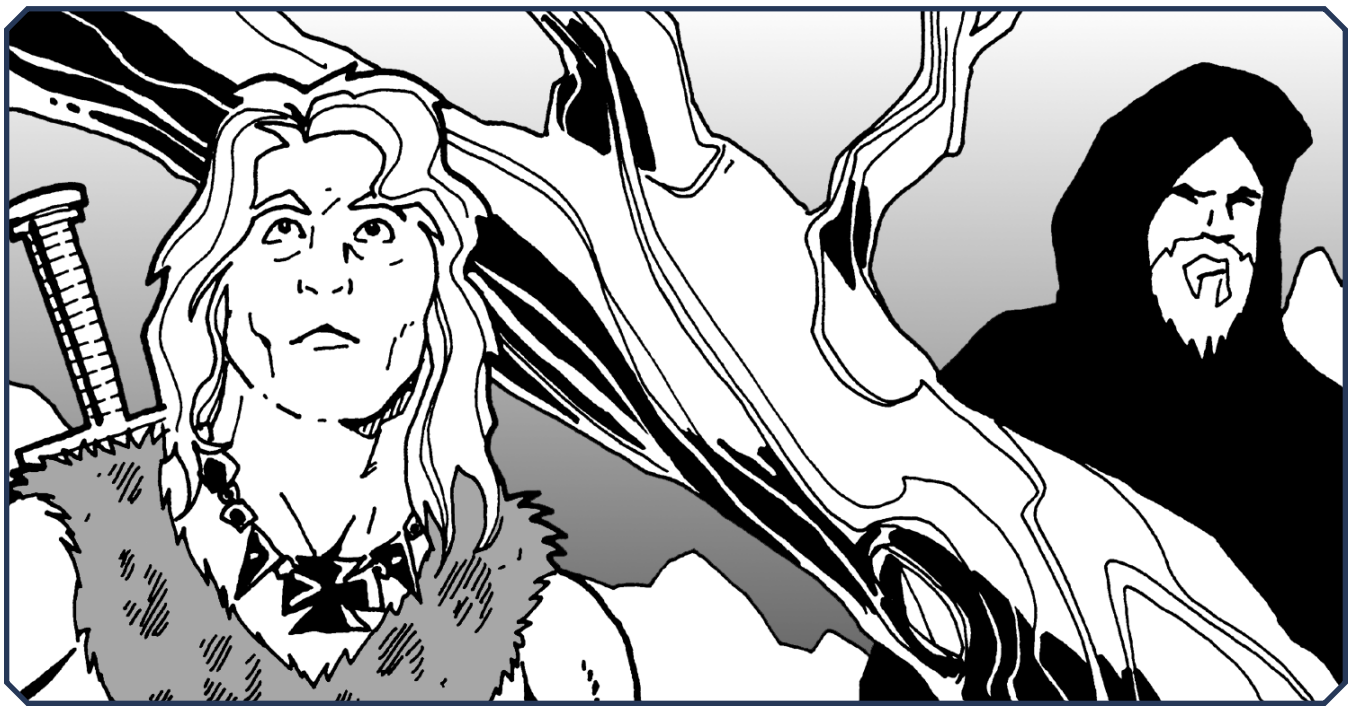
Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].

Преимущества: Дарованная сила 2 (Друидская) [20].

Умения: Маскировка (Л) ИН [1]; Знание трав (ОТ) ИН-3 [1]; Тайные знания (Элементали, Фейри или Духи природы) (С) ИН-1 [1]; Натуралист (Т) ИН-2 [1]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1].

Особые способности: 10 очков в друидских способностях и/ или заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом



Святой воин-рыцарь

+50 очков

Между этой линзой и святым воином, сфокусировавшимся в своей роли, немного отличий. Но «Святой Рыцарь» звучит круто.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Высокий болевой порог [10].

Умения: Оружейник (Личная броня или Контактное оружие) (С) ИН-1 [1]; Знаток (оружие) (С) ИН-1 [1]. • Вложите 8 очков в Топор/ булава, Лук, Бокс, Палаш, Древковое оружие, Короткий меч, Копье, Борьба Сумо, или Двуручный меч, все (С) ЛВ-1 [1], ЛВ [2], ЛВ+1 [4], or ЛВ+2 [8], и/или боевые умения, на которые уже потратили 4 очка и больше, получая +1 за 4 очка или +2 за 8 очков.

* Дает +1 на Быстрое выхватывание

Святой воин-Мастер боевых искусств.

+50 очков

Способности, получающие выгоду от Воли и ИН святого воина делают эту смесь очень жизнеспособной. Просто замените «ки» на «религиозное рвение».

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].*
Умения: Акробатика (Т) ЛВ-1 [2]; Прыжки (Л) ЛВ [1]. • Замените Драка (Л) ЛВ+1 [2] на Карате (Т) ЛВ [4]. • Замените Борьба (С) ЛВ+1 [4] на Дзюдо (Т) ЛВ [4].
Особые способности: 10 очков в способностях Ки и/или ки-умениях (с.18). Ки-умения получают +1 за Талант Ки.

* Важные примечания по недостаткам см. в разделе Клерик-мастер боевых искусств (с.23).

Святой воин-разведчик

+50 очков

Демоны умеют летать – но Высокая цель и Трюк святого воина вполне работают и с луком. Популярная линза!

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Героический лучник [20].

Умения: Bow (С) ЛВ+2 [8]; Маскировка (Л) ИН [1]; Быстрое выхватывание (стрелы) (Л) ЛВ [1]; Навигация (сухопутная) (С) ИН-1 [1]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Следопыт (С) Восп [2]. • Скрытность (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в уже имеющемся умении до Скрытности (С) ЛВ [2].

Святой воин-Головорез

+50 очков

Премия за Высокую цель складывается с премией от Улучшенного парирования и Мастера оружия, делая Святого воина-головореза смертоноснейшим врагом Зла.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].

Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].

Умения: Выберите оружейное умение святого воина и вложите в него 8 очков, поднимая его до +2, либо добавьте одно из следующих умений: Рапира, Сабля, Короткий меч, или Малый меч, все (С) ЛВ+2 [8]. • Акробатика (Т) ЛВ-1 [2].

Проклятые воины

Шаблон святого воина может быть извращен для служения Злу, производя черного стража, известного как Проклятый воин. Чтобы вступить под знамена Зла, примените нижеуказанный шаблон на обычный шаблон святого воина.

Проклятые воины

+0 очков

Преимущества: Замените Высокая цель (Уничтожать нежить или Уничтожать демонов) [5] на Высокая цель (Уничтожать служителей добра)† [5]. • вся Святость, базовая или приобретенная, становится Нечестивостью. • замените Трюк (лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1] на Легион Проклятых ‡ [1]. • Переместите все очки в Святых способностях в Нечестивые способности (с. 41). • В вариантах преимуществ замените Высокая цель (отличная от первой) [5] на Устойчивость ко злым сверхъестественным силам (+3) или (+8) [5 или 7].
Недостатки: Замените всю секцию на следующую: Социальная дискриминация (отлученный)§ [-10]. • еще -15 очков, распределенных среди Вспыльчивость [-10*], Обжорство [-5*], Жадность [-15*], Завистливость [-10], Лень [-10], Развратность [-15*], или Эгоист [-5*]. • еще -15 очков от предыдущих черт или Кровожадность [-10*], Задира [-10*], Безжалостный [-5], Кодекс чести (пиратский) [-5], Лжец [-15*], Фанатизм [-15], Нетерпимость («Добрые» религии) или (Все другие религии) [-5 или -10], Самоуверенность [-5*], или Упрямство [-5].

Умения: Проклятые воины изучают Физиологию и Психологию относительно людей или добрых существ (для пыток и манипуляции). • замените Нетрадиционная медицина (Святая) (Т) Восп-2 [1] на Яды (Т) ИН-2 [1].

* Модифицировано значением самоконтроля, см. с. Б120.
† Дает +1 на атаку, вред, защиту и броски сопротивления против ангелов, целестиалов, артефактов Добра и добрых клериков и святых воинов.

‡ Легион Проклятых (Legionary of the Damned): вы можете безопасно для себя использовать артефакты, проклятые злыми богами (но не волшебниками!).

§ см. примечания для Злых клериков (с.23).

Новые горизонты для Проклятых воинов

После добавления этой линзы на шаблон святого воина, вы можете применять любую линзу, предназначенную для того – за исключением Святого воина-клерика – и стать проклятым воином-волшебником и кем угодно еще. Чтобы создать проклятого воина-злого клерика, возьмите линзу святого воина-клерика и переведите всю Святость в Нечестивость.

Ты нужен Легионам Зла!

Любой, кроме святого воина или доброго клерика, может поднять клинок Зла. Возьмите за основу линзу святого воина и измените ее так, как описано выше. В частности, замените ее необходимые недостатки на Социальная дискриминация (отлученный) и поменяйте Нетрадиционная медицина на Яды.

Святой воин-вор

+50 очков

Святые воины слишком честны, чтобы воровать. Но неприятные сюрпризы (Ловушки) и удары в спину (Скрытность) – допустимые меры в борьбе со Злом. Правда!

Атрибуты: +1 ЛВ [20]; +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Восп [-5]; -0.25 Базовая Скорость [-5].

Преимущества: Гибкость* [5].

Умения: Скрытность (С) ЛВ +2 [8], или 7 очков в уже имеющемсяумении до Скрытности (С) ЛВ+2 [8] и 1 очко в другие умения ниже. • Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Лазания (С) ЛВ [2]. • Побег (Т) ЛВ-2 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Взлом (С) ИН-1 [1]; Слежка (С) ИН-1 [1]; Ловушки (С) ИН [2].

* Дает +3 на Лазание и Побег.

Святой воин-волшебник

+50 очков

Большинство святых воинов не прочь с фанатизмом жечь Зло! Эта линза использует те очки, которые другие линзы типа «воин-маг» вкладывают в ИН, на другие заклинания, чтобы хватило до Изгнать и Снять Проклятие.

Преимущества: Магичность 2* [25].

Умения: Алхимия (ОТ) ИН-2 [2]; Оккультизм (С) ИН [2]; Тауматология (ОТ) ИН-3 [1].Особые способности: 20 очков в заклинания волшебников, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 за Магичность.

* Дает +2 на Тауматологию.

Рыцарь

Подходящие линзы: Варвар, Святой воин, Разведчик, Головорез.

Рыцарь-варвар

+50 очков

Рыцарь-варвар лучше простых варваров для тех игроков, которые ищут более сбалансированного по СЛ-умениям путешественника-воина.

Атрибуты: +2 СЛ [20].

Вторичные характеристики: +1 Восп [5].

Преимущества: Путешественник 2* [20].

Умения: Пять из Маскировка (Л) ИН [1]; Навигация (наземная) (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист, оба (Т) ИН-2 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; либо Выживание (любое) или Следопыт, оба (С) Восп-1 [1].

* Дает +2 на Маскировку, Рыбную ловлю, Подражание звукам, Натуралиста, Навигацию, Выживание и Следопыта.

Рыцарь-бард

+50 очков

Быть *эффективным* бардом с ИН рыцаря – значит сделать упор на Пение и сотворение «баффов», таких как Скрыть мысли и Заднее зрение.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].

Преимущества: Талант Барда 1 [8]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].

Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН [4]; Публичное выступление (С) ИН [2]; Пение (Л) ЗД [1].

Особые способности: 15 очков в способностях Песни барда;бардовских умениях (с.18) и/или заклинаниях школ Общения и понимания и/или Контроля разума, которые будут (Т) ИН-1 [1] или (ОТ) ИН-2 [1] с +1 от Таланта Барда.

* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.

† Дает +1 на Композитор, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

Рыцарь-клерик

+50 очков

Лучшая магическая линза для рыцаря, если он сконцентрируется на Might, разнообразных заклинаниях Сопротивления и т.д. и не станет лечить с уровнем умения 10-11.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].

Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].

Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга(единоверцы) [-10], или Клятва (не использовать острого оружия) [-10].

Умения: Нетрадиционная медицина (Святая) (Т) Восп-1 [2]; Экзорцизм (Т) Воля-1 [2]; Медитация (Т) Воля-1 [2]; Религиозный обряд (Т) ИН-1 [2]; Теология (Т) ИН-1 [2].

Особые способности: 10 очков в Святые способности и/или жреческие заклинания, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Рыцарь-друид

+50 очков

Рыцарь-копьеносец найдет заклинания друидов полезными для контроля своего скакуна. В других отношениях это специфическая линза.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].

Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская) [20].

Умения: Маскировка (Л) ИН [1]; Нетрадиционная медицина (друидская) (Т) Восп-1 [2]; Знание трав (ОТ) ИН-2 [2]; Религиозный обряд (друидский) (Т) ИН-1 [2]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Теология (друидская) (Т) ИН-1 [2].Особые способности: 10 очков в друидских способностях и/или заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Рыцарь-святой воин

+50 очков

Многие святые воины – бывшие рыцари, прорубившие себе путь к божественной благодати через орды злых монстров. Не все они добродетельны.

Атрибуты: +1 ИН [20].

Вторичные характеристики: +1 Воля [5]; -1 Восп [-5].

Преимущества: Высокая цель (Уничтожать демонов или Уничтожать нежить) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].

Недостатки: один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (иметь вещей не больше, чем сможешь увезти на коне.) [-10]
Умения: *Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или* Нежить) (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстра) (Т) ИН-2 [1]; Психология (тот же тип монстра) (Т) ИН-2 [1].
Особые способности: 25 очков в Святые способности и/или вышеназванные умения.

Рыцарь-мастер боя

+50 очков

Эффективная смесь, если вы предпочтете умения, полезные для использования с оружием (Мощный удар, например), а не те, что предназначены для рукопашного боя (Отбрасывание).

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].
Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]. • Замените Бокс (С) ЛВ [2] или Драку (Л) ЛВ+1 [2] на Карате (Т) ЛВ [4]. • Замените Борьбу Сумо или Борьбу, оба (С) ЛВ [2], на Дзюдо (Т) ЛВ [4].
Особые способности: 10 очков в способностях Ки и/или Ки-умениях (с. 18). Ки-умения получат +1 от Таланта Ки.

Рыцарь-разведчик

+50 очков

Искусность разведчика в обращении с луками, добавленная к навыкам владения контактным оружием дает универсального воина.

Вторичные характеристики: +2 Восп [10].
***Преимущества*:** Героический лучник [20].
Умения: Лук (С) ЛВ+3 [12], или 12 очков в существующее умение до Лук (С) ЛВ+4 [16]. • Маскировка (Л) ИН [1]; Быстрое выхватывание (стрелы) (Л) ЛВ+1 [1] (учитывая +1 от Боевых рефлексов рыцаря); Навигация (наземная) (С) ИН [2]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]. • Наблюдение (С) Восп-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Наблюдения (С) Восп [2]. • Скрытность (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Скрытности (С) ЛВ [2].

Рыцарь-головорез

+50 очков

Рыцарь-головорез – идеал тяжелого контактного бойца. Его можно создать в игре на 250 очков, и может начать с умением 23!

Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].
Умения: выберите умение контактного оружия у рыцаря и вложите в него 8 очков, поднимая на +2, либо добавьте одно из Рапира, Сабля, или Малый меч, все (С) ЛВ+2 [8]. • Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]; Прыжки (Л) ЛВ [1].

Рыцарь-вор

+50 очков

Убивает монстров? Да. Забирает добычу? Да. Очень универсальная комбинация для типичной подземельной кампании.

Атрибуты: +1 ЛВ [20]; +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5].
Умения: Скрытность (С) ЛВ [2], или 1 очко в имеющемся умении до Скрытности (С) ЛВ [2] и 1 очко в нижеперечисленные умения. • Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющееся умение до Лазания (С) ЛВ [2]. • Кража (С) ЛВ-1 [1]; Взлом (С) ИН [2]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]; Ловушки (С) ИН [2]. • Выбивание дверей (Л) ЛВ [1], или 1 очко в имеющееся умение до Выбивание дверей (Л) ЛВ+1 [2].
* Дает +3 на Лазание и Побег.
† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство и Ловкость рук.

Рыцарь-волшебник

+50 очков

Сопротивляемые и дальнобойные заклинания бесполезны на уровне 10-11. Возьмите такие, как Пылающая броня или Пылающее оружие.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Магичность 2* [25].
Умения: Алхимия (ОТ) ИН-2 [2]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-2 [2].
Особые способности: 10 очков в заклинания волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Магичности.
* Дает +2 к Тауматологии.

Мастер боя

Подходящие линзы: Святой воин, Рыцарь, Разведчик, Головорез, Вор.
Неподходящие линзы: Бард, Клерик, Друид, Волшебник.

Мастер боя-Варвар

+50 очков

Настоящие мастера боя могут и так взять Высокий болевой порог и дополнительную СЛ. Эта линза – для приключений в диких зонах.

Атрибуты: +2 СЛ [20].
Вторичные характеристики: +1 Восп [5].
Преимущества: Высокий болевой порог [10]; Путешественник 1* [10].
Умения: пять из Маскировка (Л) ИН [1]; Навигация (Наземная) (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист, оба (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; либо Выживание (любое) или Следопыт, оба (С) Рег-1 [1].
* Дает +1 к Маскировке, Рыбной ловле, Подражанию звукам, Натуралисту, Навигации, Выживанию, Следопыту.

Мастер боя-бард

+50 очков

Способности Ки и барда дают большой выбор. Правда, на их совершенствование вам придется потратить много очков.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Талант барда 1 [8]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].

Умения: Музыкальный инструмент (Любой) (Т) ИН [4]; Публичное выступление (С) ИН [2]; Пение (Л) ЗД+1 [2].
Особые способности: 14 очков в способностях Песни барда; бардовских умениях (с.18); и/или заклинаниях из школ Общения и понимания и/или Контроля разума, которые будут (Т) ИН-1 [1] или (ОТ) ИН-2 [1] с учетом +1 от таланта Барда.

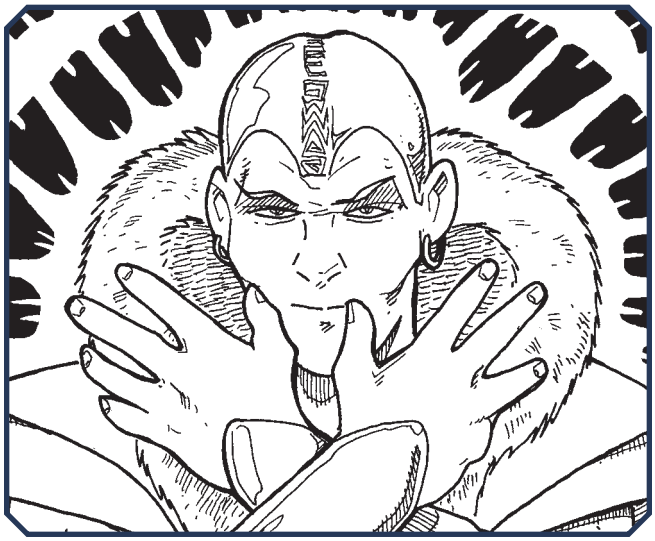
* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.
† Дает +1 к Композитору, Воздействию музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

Мастер боя-клерик

+50 очков

Эта комбинация лучше всего окупается при долгосрочном планировании. Все же жреческие «баффы» - особенно Броня и Мощь – довольно эффективны.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].
Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].
Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (единоверцы) [-10], или Клятва (не использовать острого оружия) [-10].*
Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Религиозный обряд (Т) ИН-1 [2]; Теология (Т) ИН-1 [2].



Особые способности: 15 очков в Святые способности и/или жреческие заклинания, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

* При желании Требования веры (Ритуалы Ки) могут послужить недостатком, необходимым для Святой мощи (выберите еще -10 очков из недостатков жреца или мастера боя). Но погрешности в поведении приведут к потере и Мастерства Ки, и Святой мощи!

Martial Artist-Druid

+50 очков

Частичное превращение (Лапы тигра) в сочетании с Карате – просто круто. Но необходимая для этого Дарованная сила 5 – ужасно дорога, и ее придется долго ждать.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская) [20].
Умения: Маскировка (Л) ИН [1]; Знание трав (ОТ) ИН-2 [2]; Натуралист (Т) ИН-1 [2]; Религиозный обряд (друидский) (Т) ИН-1 [2]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Теология (друидская) (Т) ИН-1 [2].

Особые способности: 10 очков в друидских способностях и/или заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Мастер боя-Святой воин

+50 очков

Изучение Физиологии монстров и использование ее в сочетании с Парализующими ударами – хорошая комбинация, особенно против врагов вашей Высокой цели.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].
Преимущества: Высокая цель (Уничтожать демонов или Уничтожать нежить) [5];Святость 1 [5]; Трюк (лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].
Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (иметь вещей не больше, чем сможешь увезти на коне.) [-10].*
Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или Нежить) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстра) (Т) ИН [4]; Психология (монстров того же типа) (Т) ИН-2 [1]; Стратегия (Т) ИН-1 [2].
Особые способности: 24 очков в Святые способности и/или вышеназванные умения.
* Важные примечания по недостаткам см. в разеделе Мастер боя-клерик, слева.

Мастер боя-рыцарь

+50 очков

Тяжелое рубящее оружие используется с Мощным ударом. Эффективная СЛ 24 + алебарда = бойня.

Атрибуты: +1 СЛ [10].
Преимущества: Прирожденный военачальник 1* [5]; Боевые рефлексы† [15];
Умения: Оружейник (Контактное оружие) (С) ИН [2]; Знаток (Оружие) (С) ИН [2]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Стратегия (Т) ИН-2 [1]. • Потратьте 4 очка на одно из Топор/булава, Лук, Палаш, Древковое оружие, Копье, или Двуручный меч, все (С) ЛВ+1 [4], или добавьте +1 к известному умению контактного оружия.

* Дает +1 на Лидерство, Стратегию и Тактику.
† Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Мастер боя-разведчик

+50 очков

Впечатляющие стрелковые навыки, плюс Увеличенное движение и Идеальное равновесие от Мастерства Ки – и мы получаем классического «эльфа-лучника».

Вторичные характеристики: +2 Восп[10].
Преимущества: Героический лучник [20].

Умения: Лук (С) ЛВ+2 [8]; Маскировка (Л) ИН+1 [2]; Быстрое выхватывание (Стрелы) (Л) ЛВ [1]; Слежка (С) ИН [2]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]; Дзен-лучник (ОТ) ИН+1 [4] (с учетом +2 от Таланта Ки 2).
•Наблюдение (С) Восп-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Наблюдение (С) Восп [2].

Мастер боя-Головорез

+50 очков

При наличии Мастера оружия и Ученика мастера доступны новые возможности: варианты «безоружных» умений Ки можно учить для индивидуального оружия; например, Сокрушительный удар (Рапира). Согласуйте с Мастером!

Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Улучшенное парирование 1 (Оружие выбора) [5]; Связь с оружием (лучшее оружие выбора среди сейчас имеющихся) [1]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].

Умения: Выберите умение контактного оружия мастера боя и вложите в него 8 очков, поднимая его на +2, либо добавьте одно из следующих: Палаш, Рапира, или Сабля, все (С) ЛВ+2 [8]. • Быстрое выхватывание (любое) (Л) ЛВ [1].

* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Мастер боя-вор

+50

Воровские умения очень эффективны при высокой ЛВ мастера боя, и увеличивают его полезность вне боя. Да, это ниндзя.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; +1 Восп [5].
Преимущества: Гибкость* [5]; Идеальное равновесие (Ки, -10%)† [14].
Умения: Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющийся навык до Лазание (С) ЛВ [2]. • Кража (С) ЛВ-1 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Взлом (С) ИН [2]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]; Ловушки (С) ИН [2]. • Поднимите Скрытность (С) ЛВ-1 [1] до Скрытности (С) ЛВ+1 [4].

* Дает +3 на Лазание и Побег.

† Дает +1 на Акробатику и Лазание. Мастера боя получают ее как способность Ки. Уже имеющие эту способность распределяют 14 очков на другие способности Ки и умения, полезные для вора; например, преимущество Мягкое падение или умение Легкий шаг.

Мастер боя-волшебник.

+50 очков

Совершенствование в боевых искусствах и волшебстве непросто, но кулаки рукопашника, заряженные Касанием смерти или парирование Железными руками, возможно, того стоят.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Магичность 2* [25].
Умения: Алхимия (ОТ) ИН-2 [2]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-2 [2].
Особые способности: 10 очков в заклинания волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Магичности.

* Дает +2 к Тауматологии.

Разведчик

Подходящие линзы: Варвар, Святой воин, Рыцарь, Мастер боя, Головорез, Вор.

Неподходящие линзы: Волшебник.

Разведчик-варвар

+50 очков

Большинство этих опций уже есть в шаблоне разведчика. Эта линза – просто быстрый, ориентированный на СЛ пакет развития.

Атрибуты: +3 СЛ [30]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Высокий болевой порог [10].
Умения: пять из Обращение с животными (любое), Изменение внешности (Животные), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Натуралист (Т) ИН* [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп+2* [1].

* Включая +2 от Путешественник 2 разведчика.

Разведчик-бард

+50 очков

Лучник, не занимаясь рукопашным боем, может без помех петь и перебирать струны. Он может взять лук-арфу; см. Бард-Разведчик (с.21).

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Талант Барда 1 [8]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].
Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН [4]; Публичное выступление (С) ИН-1 [1]; Пение (Л) ЗД+1 [2].
Особые способности: 15 очков в способностях Песни барда; бардовских умениях (с.18); и/или заклинаниях из школ Общения и понимания и/или Контроля разума, которые будут (Т) ИН-1 [1] или (ОТ) ИН-2 [1] с учетом +1 от таланта Барда.

* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.
† Дает +1 на Композитор, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

Разведчик-клерик

+50 очков

Любой группе пригодится персонаж, который умеет стрелять и лечить. Эта линза идеальна для любителей персонажей поддержки.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].
Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].
Недостатки: Законопослушный (12) [-10] или Чувство Долга (единоверцы) [-10].
Умения: Нетрадиционная медицина (Святая) (Т) Восп-2 [1]; Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Медитация (Т) Воля-2 [1]; Религиозный обряд (Т) ИН-2 [1]; Теология (Т) ИН-2 [1].

Особые способности: 15 очков в Святые способности и/или жреческие заклинания, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Разведчик-друид

+50 очков

В дикой местности следопыт, которого нельзя выследить (Скрыть следы, Легкий шаг, Убрать запах, и т.д.) очень силен. Лучшая колдоваская линза для разведчика!

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская) [20].
Умения: Нетрадиционная медицина (друидская) (Т) Восп-2 [1]; Знание трав (ОТ) ИН-2 [2]; Натуралист (Т) ИН [1] (Включая +2 от Путешественника 2 Разведчика); Религиозный обряд (друидский) (Т) ИН-2 [1]; Теология (друидская) (Т) ИН-2 [1].
Особые способности: 14 очков в друидских способностях и/ или заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Разведчик-святой воин

+50 очков

(1) Купите Истинную веру. (2) Вломитесь в толпу нежити. (3) Изгоните (Turn) нежить. (4) Расстреляйте ее в спину. Огненные стрелы отлично подойдут.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].
Преимущества: Высокая цель (Уничтожать нежить или Уничтожать демонов) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].
Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (иметь вещей не больше, чем сможешь увезти на коне.) [-10].
Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или Нежить) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстра) (Т) ИН-1 [2]; Психология (тот же тип монстров) (Т) ИН-2 [1]; Стратегия (Т) ИН-2 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1].
Особые способности: 26 очков в Святые способности и/ или вышеназванные умения.

Разведчик-рыцарь

+50 очков

Как и разведчик-варвар, эта линза - преимущественно для быстрого развития. Она усиливает Лидерство и возможности в ближнем бою.

Атрибуты: +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Прирожденный военачальник 2* [10]; Боевые рефлексы† [15]; Высокий болевой порог [10].
Умения: Оружейник (Личная броня or Контактное оружие) (С) ИН-1 [1]; Знаток (Оружие) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Стратегия (Т) ИН-2 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1]. • Один из Драка (Л) ЛВ [1], Борьба (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в одно из уже имеющихся умений, поднимая его на +1. • Еще 4 очка в основное умение контактного оружия разведчика, поднимая его на +1.

* Дает +2 на Лидерство, Стратегию и Тактику.
† Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Разведчик-мастер боя.

+50 очков

Учтите: Дзен-лучник для выстрелов на большое расстояние, Мощный удар для использования с «мгновенными выстрелами» от Героического Лучника (и луков высокой СЛ).

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (ритуалы Ки) [-10].
Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]; Медитация (Т) Воля-2 [1]. • Дзюдо (Т) ЛВ-2 [1], или замените имеющуюся Борьбу (С) ЛВ-1 [1] на Дзюдо (Т) ЛВ-1 [2]. • Прыжки (Л) ЛВ [1], или 1 в уже имеющееся умение до Прыжки (Л) ЛВ+1 [2]. • Карате (Т) ЛВ-2 [1], или замените имеющуюся Драку (Л) ЛВ [1] на Карате (Т) ЛВ-1 [2].

Особые способности: Дзен-лучник (ОТ) ИН-1 [2]. • 8 очков в способностях Ки и/или Ки-умениях (с. 18). Ки-умения получат +1 от Таланта Ки; Дзен-лучник уже учитывает его.

Разведчик-головорез

+50 очков

Абсолютный чемпион в основаном на ЛВ ближнем и дальнем бою (хотя головорезы-разведчики могут с этим поспорить). Выберите одноручное оружие разведчика для быстрой замены лука на клинок.

Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].
Умения: Выберите одно из умений контактного оружия разведчика и вложите в него еще 8 очков, поднимая его на +2, или добавьте одно из Рапира, Сабля, или Малый меч, все (С) ЛВ+2 [8]. • Либо Акробатика (Т) ЛВ-2 [1] и Прыжки (Л) ЛВ [1], либо Акробатика (Т) ЛВ-1 [2], если Прыжки уже известны.

* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Разведчик-вор

+50 очков

Разведчик-вор – отличный универсальный сборщик информации, способный к смертоносным ударам, и очень полезный в небольших группах.

Атрибуты: +1 ЛВ [20]; +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5].
Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]; Побег (Т) ЛВ-2 [1]; Кража (С) ЛВ-1 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Взлом (С) ИН [2]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]. • Поднимите Скрытность (С) ЛВ-1 [1] до Скрытности (С) ЛВ+1 [4].

* Дает +3 на Лазание и Побег.
† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство, и Ловкость рук.

Разведчик-волшебник

+50 очков

Разведчик-волшебник имеет достаточный ИН, чтобы быть (относительно) полезным. Маг-стрельба (Spell-Archery) (с. 41) желательна, но, but means saving up for Магичность 3.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Магичность 2* [25].
Умения: Алхимия (ОТ) ИН-2 [2]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-3 [1].
Особые способности: 11 очков в заклинания волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Магичности.

* Дает +2 на Тауматологию.

Головорез

Подходящие линзы: Святой воин, Рыцарь, Мастер боя, Разведчик, Вор.
Неподходящие линзы: Клерик, Друид, Волшебник.

Головорез-варвар

+50 очков

Высокий болевой порог – очень хорошо. Если намечаются приключения в диких местах, возьмите его отсюда – а если вы тактик, выберите Головореза-рыцаря.

Атрибуты: +2 СЛ [20].
Вторичные характеристики: +1 Восп [5].
Преимущества: Высокий болевой порог [10]; Путешественник 1* [10].
Умения: Пять из Маскировка (Л) ИН [1]; Навигация (наземная) (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист, оба (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; либо Выживание (любое) или Следопыт, оба (С) Восп-1 [1].
* Дает +1 на Маскировку, Рыбную ловлю, Подражание звукам, Натуралиста, Навигациию, Выживание и Следопыт.

Головорез-бард

+50 очков

Неплохая смесь, но заклинателям с низким ИН играть сложно. Сконцентрируйтесь на Песнях барда, бардовских умениях или одной школе магии.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Талант барда 1 [8]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].
Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН [4]; Публичное выступление (С) ИН [2]; Пение (Л) ЗД [1].
Особые способности: 15 очков в способностях Песни барда; бардовских умениях (с.18); и/или заклинаниях из школ Общения и понимания и/или Контроля разума, которые будут (Т) ИН-1 [1] или (ОТ) ИН-2 [1] с учетом +1 от таланта Барда.

* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.
† Дает +1 на Композитора, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

Swashbuckler-Cleric

+50 очков

Любой воин-клерик нужен прежде всего, чтобы «обкастоваться» перед боем. И этот – не исключение.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].
Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].
Недостатки: Законопослушный (12) [-10] или Чувство Долга (единоверцы) [-10].
Умения: Нетрадиционная медицина (Святая) (Т) Восп-1 [2]; Экзорцизм (Т) Воля-1 [2]; Медитация (Т) Воля-1 [2]; Религиозный обряд (Т) ИН-1 [2]; Теология (Т) ИН-1 [2].

Особые способности: 10 очков в Святые способности и/или жреческие заклинания, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Головорез-друид

+50 очков

Головорез должен быть умным (как ИП, так и игрок), чтобы эта комбинация стала жизнеспособной. Примите это предупреждение – или этот вызов!

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская) [20].
Умения: Нетрадиционная медицина (друидская) (Т) Восп-1 [2]; Знание трав (ОТ) ИН-2 [2]; Религиозный обряд (Друидская) (Т) ИН-1 [2]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Теология (Друидская) (Т) ИН-1 [2].

Особые способности: 11 очков в друидских способностях и/или заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Головорез-святой воин

+50 очков

Легкость Быстрых ударов головореза удваивает пользу от многих даров святых. Совет: используйте против нежити режущие клинки, а не колющие.
Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Восп [-5].
Преимущества: Высокая цель (Уничтожать нежить или Уничтожать демонов) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (Лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].
Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (иметь вещей не больше, чем сможешь увезти на коне.) [-10].
Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или Нежить) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстров) (Т) ИН-1 [2]; Психология (того же типа монстров) (Т) ИН-2 [1]; Стратегия (Т) ИН-1 [2]; Тактика (Т) ИН-1 [2].
Особые способности: 24 очка в Святые способности и/или вышеназванные умения.

Головорез-рыцарь

+50 очков

Эта линза – еще одна линза быстрого развития для воинов, желающих остаться воинами – добавляет армейских навыков мечнику-любителю.

Атрибуты: +1 СЛ [10].
Преимущества: Прирожденный военачальник 2* [10]; Высокий болевой порог [10]. • Один из Улучшенное блокирование 1 [5], Спортивный [5], Быстрое заживление [5], или Ударная СЛ 1 [5].
Умения: Оружейник (Контактное оружие) (С) ИН+1 [4]; Знаток (Оружие) (С) ИН+1 [4]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Стратегия (Т) ИН-2 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1]. • Вложите 4 очка в одно из умений: Топор/булава, Лук, Древковое оружие, Копье или Двуручный меч, все (С) ЛВ+1 [4], или в основное умение контактного оружия головореза, подняв его на +1.

* Дает +2 на Лидерство, Стратегию и Тактику.

Головорез-мастер боя

+50 очков

Премиальный вред от Мастера оружия начисляется на каждый кубик. С рубящим вредом на 4к от Мощного удара, он составит +8! Головорез-мастер боя может изучить варианты ки-умений для оружия, как было сказано в описании Мастера боя-головореза (с.31).

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].
Умения: Замените Бокс (С) ЛВ [2] или Драка (Л) ЛВ+1 [2] на Карате (Т) ЛВ [4]. • Замените Борьбу (С) ЛВ [2], на Дзюдо (Т) ЛВ [4].
Особые способности: 11 очков в способностях Ки и/или Ки-умениях (с. 18). Ки-умения получат +1 от Таланта Ки.

Головорез-разведчик

+50 очков

Абсолютное преимущество в быстром/изящном (ЛВ-based) контактном бою и стрельбе (хотя разведчики-головорезы могут с этим поспорить).

Вторичные характеристики: +2 Восп [10].
Преимущества: Героический лучник [20].
Умения: Лук (С) ЛВ+3 [12]; Маскировка (Л) ИН [1]; Быстрое выхватывание (Стрелы) (Л) ЛВ+1 [1] (Включая +1 от Боевых рефлексов головореза); Навигация (наземная) (С) ИН [2]; Наблюдение (С) Восп-1 [1]; Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]. • Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Лазание (С) ЛВ [2].

Головорез-вор

+50 очков

The swashbuckler-thief is proof that idle hands are the devil's workshop: когда он не сражается, впечатляющую ЛВ он использует для преступлений.

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; +1 Восп [5].
Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5]. • Один из +1 Восп [5], +1 Базовое Движение [5], Обоюдорукость [5], или Высокая ловкость рук 2† [5].
Умения: Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Лазание (С) ЛВ [2]. • Кража (С) ЛВ-1 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Взлом (С) ИН+1 [4]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]; Ловушки (С) ИН+1 [4]. • Поднимите Скрытность (С) ЛВ-1 [1] до Скрытности (С) ЛВ+1 [4].

* Дает +3 на Лазание и Побег.

† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство, и Ловкость рук. С Высокой ловкостью рук 2 премия составит +2.

Головорез-волшебник

+50 очков

Без сомнения, боевая магия – лучший помощник для воинов, но этому показушному бойцу, похоже, больше подошли бы Иллюзии!

Атрибуты: +1 ИН [20].
Вторичные характеристики: -1 Воля [-5]; -1 Восп [-5].
Преимущества: Магичность 2* [25].
Умения: Алхимия (ОТ) ИН-2 [2]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-2 [2].
Особые способности: 10 очков в заклинания волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Магичности.

* Дает +2 на Тауматологию.

Вор

Подходящие линзы: Бард, Мастер боя, Разведчик, Головорез, Волшебник.
Неподходящие линзы: Варвар.

Вор-Варвар

+50 очков

Городские воры и примитивные кочевники – почти полная противоположность. Такая линза подойдет для вора, вернувшегося с каторги.

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Высокий болевой порог [10]; Путешественник 1* [10]. • Одно из Чувство направления [5], Спортивный [5], Устойчивость к ядам (+3) [5], или Ударная СЛ 1 [5].
Умения: десять из Маскировка (Л) ИН [1]; Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), Навигация (наземная), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист, оба (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1];

или Выживание (любое) или Следопыт, оба (С) Восп-1 [1].

* Дает +1 на Маскировку, Рыбную ловлю, Подражание звукам, Натуралиста, Навигацию, Выживание и Следопыта.

Вор-бард

+50 очков

Многие приключенцы-барды когда-то были ворами – неплохая карьера для игроков, не желающих начинать игру бардами.

Преимущества: Талант барда 2 [16]; Харизма 1* [5]; Музыкальные Способности 1† [5].
Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН-1 [2]; Публичное выступление (С) ИН-1 [1]; Пение (Л) ЗД+2 [4].
Особые способности: 17 очков в способностях Песни барда; бардовских умениях (с.18); и/или заклинаниях из школ Общения и понимания и/или Контроля разума, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от таланта Барда.

* Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.
† Дает +1 на Композитора, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.

Вор-клерик

+50 очков

Интеллект вора делает жизнеспособной любую колдовскую линзу, но данная линза имеет некоторое моральное несоответствие.

Вторичные характеристики: +1 Воля [5].
Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].
Недостатки: Чувство Долга (единоверцы) [-10] или Клятва (не использовать острого оружия) [-10].
Умения: Нетрадиционная медицина (святая) (Т) Восп-2 [1]; Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Медитация (Т) Воля-2 [1]; Религиозный обряд (Т) ИН-2 [1]; Теология (Т) ИН-2 [1].
Особые способности: 25 очков в Святые способности и/или жреческие заклинания, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Вор-друид

+50 очков

Животные, магически натренированные для краж – неплохо. Вы способны и на многое другое, но это – определенно круто.

Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская) [20].
Умения: Маскировка (Л) ИН [1]; Нетрадиционная медицина (друидская) (Т) Восп-2 [1]; Знание трав (ОТ) ИН-3 [1]; Религиозный обряд (Друидский) (Т) ИН-2 [1]; Теология (Друидская) (Т) ИН-2 [1].
Особые способности: 25 очков в друидских способностях и/или заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Вор-Святой воин

+50 очков

Хитрые и cunning святые воины – неплохая смена профиля для рубак. Высокая цель помогает Скрытности, Ловушкам и т.д. в борьбе со Злом.

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Высокая цель (Уничтожать нежить или Уничтожать демонов) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (Лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].
Недостатки: Чувство Долга (добрые существа) [-10] или Клятва (иметь вещей не больше, чем сможешь увезти на коне.) [-10].
Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или Нежить) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстров) (Т) ИН-1 [2]; Психология (того же типа монстров) • Вложите еще 3 очка в каждое из двух боевых умений вора, известных ему на уровне 1 очка, или добавьте все 6 в одно, известное на уровне 2 очков, поднимая эти умения на +2.
Особые способности: 24 очков в Святые способности и/или вышеназванные умения.

Вор-рыцарь

+50 очков

Повышенная боеспособность полезна любому вору. Это лучшая боевая линза для бандитов.

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Высокий болевой порог [10].
Умения: четыре из Оружейник (Контактное оружие), Знаток (оружие), или Лидерство, все (С) ИН-1 [1]; или Стратегия или Тактика, оба (Т) ИН-2 [1]. • Вложите еще 3 очка в каждое из двух боевых умений вора, известных ему на уровне 1 очка, или добавьте все 6 в одно, известное на уровне 2 очков, поднимая эти умения на +2.

* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Вор-мастер боя

+50 очков

Вору полезны многие Ки-умения – особенно Легкий шаг! Вы – практически ниндзя. Круто?

Преимущества: Талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].
Умения: Дзюдо (Т) ЛВ-1 [2]; Прыжки (Л) ЛВ [1]. • Замените Драка (Л) ЛВ [1] на Карате (Т) ЛВ-1 [2].
Особые способности: 11 очков в способностях Ки и/или Ки-умениях (с. 18). Ки-умения получат +1 от Таланта Ки. Недвижимая стойка получает +4 от Идеального равновесия вора!

Вор-разведчик

+50 очков

Воры, старательно избегающих контактного боя (даже ударов в спину) часто учатся стрельбе. Правила по внезапным ударам действуют и на выстрелы из лука.

Атрибуты: +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Героический лучник [20]; Путешественник 1* [10].
Умения: либо Лук (С) ЛВ+2 [8], или 7 очков в имеющееся умение до уровня Лук (С) ЛВ+2 [8] и одно лишнее очко в остальные умения. • Маскировка (Л) ИН [1]; Быстрое выхватывание (Стрелы) (Л) ЛВ [1]; Навигация (наземные) (С) ИН-1 [1];

Выживание (любое) (С) Восп-1 [1]; Следопыт (С) Восп-1 [1]. •Картография (С) ИН-1 [1], или 1 очко в имеющееся умение до Картография (С) ИН [2]. • Наблюдение (С) Восп-1 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Наблюдение (С) Рег [2].

* Дает +1 на Маскировку, Рыбную ловлю, Подражание звукам, Натуралиста, Навигацию, Выживание и Следопыта.

Вор-головорез

+50 очков

Этот архетип в подземельном фентези очень распространен – наверное, не меньше, чем обычные воры. Премии к повреждениям от Мастера оружия точно полезны.

Атрибуты: +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Связь с оружием (лучшее оружие выбора из текущего снаряжения) [1]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].
Умения: Прыжки (Л) ЛВ [1]. • Еще 3 очка в умение меча, известное на 1-очковом уровне, поднимая его на +2; либо 2 очка в клинковое умение, известное на уровне 2 очков (поднимая его на +1), и одно из Щит (Баклер) (Л) ЛВ [1], или Плащ или Дага, оба (С) ЛВ-1 [1].

* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Thief-Wizard

+50 очков

Лучшая колдовская линза для вора! Несколько заклинаний Движения и способности к обнаружению волшебных вещей – огромное преимущество.

Преимущества: Магичность 2* [25].
Умения: Алхимия (ОТ) ИН-3 [1]; Оккультизм (С) ИН-1 [1]; Тауматология (ОТ) ИН-3 [1].
Особые способности: 22 очков в заклинания волшебника, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Магичности.

* Дает +2 на Тауматологию.

Волшебник

Подходящие линзы: Бард, Клерик, Друид, Вор.
Неподходящие линзы: Варвар, Мастер боя.

Волшебник-варвар

+50 очков

Эта линза полезна в кампаниях на природе, где каждый должен иметь умения для выживания. В городе или под землей лучше будет взять другие боевые линзы.

Атрибуты: +2 СЛ [20]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: +1 Восп [5]; -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Высокий болевой порог [10].
Умения: десять из Маскировка (Л) ИН [1]; Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), Навигация (наземная), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) или Натуралист, оба (Т) ИН-2 [1]; Плавание (Л) ЗД [1]; Бег (С) ЗД-1 [1]; Рыбная ловля (Л) Восп [1]; или Выживание (любое) или Следопыт, оба (С) Восп-1 [1].

Волшебник-бард

+50 очков

Дар волшебника делает его отличным бардом – и Песни барда можно использовать, когда не осталось энергии.

Преимущества: Талант Песни барда 2* [10]; Харизма 1† [5]; Музыкальные Способности 1‡ [5]; Голос§ [10].
Умения: Музыкальный инструмент (любой) (Т) ИН-2 [1]; Публичное выступление (С) ИН-1 [1]; Пение (Л) ЗД [1].
Особые способности: 17 очков в способности Песни барда и/или умения барда (с.18).*

* Волшебники-барды изучают и колдуют заклинания, как волшебники. Они добавляют к умению Магичность и не обязаны играть или петь для сотворения. Но игра необходима для способностей Песен барда; к этим броскам добавляется Талант песни барда (с.20).
† Дает +1 на Лидерство, Попрошайничество и Публичное выступление.
‡ Дает +1 на Композитора, Воздействие музыкой, Музыкальный инструмент и Пение.
§ Дает +2 на Дипломатию, Заговаривание зубов, Подражание звукам, Выступление, Публичное выступление, Сексапильность и Пение.

Волшебник-клерик

+50 очков

Два списка заклинаний и частичная независимость от маны – очень заманчивы. В конце концов, большинство волшебников кому-то поклоняются.

Преимущества: Церковный сан [5]; Дарованная сила 2 [20].
Недостатки: один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (единоверцы) [-10], или Клятва (не использовать острого оружия) [-10]. • Волшебники с Социальной дискриминацией (отлученный) [-10] должны выкупить его или стать волшебниками-злыми клериками, взяв недостаток на -10 очков из списка злых клериков, вместо одного из вышеперечисленных (см. Злые клерики, с.23).
Умения: Диагностика (Т) ИН-2 [1]; Нетрадиционная медицина (Святая) (Т) Восп-2 [1]; Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Религиозный обряд (Т) ИН-2 [1]; Хирургия (ОТ) ИН-3 [1]; Теология (Т) ИН-2 [1].
Особые способности: 29 очков в Святые способности и/или жреческие заклинания, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы.

Волшебник-друид

+50 очков

Ура двум спискам заклинаний! Отлучение не мешает вам почитать Природу. А вот прислужники-зомби – вполне. Being excommunicated is irrelevant provided that you respect Nature. Zombie pets would be pushing it.

Преимущества: Дарованная сила 2 (друидская) [20].
Умения: Нетрадиционная медицина (друидская) (Т) Восп-2 [1]; Тайные знания (Элементали, Фейри или Духи природы) (С) ИН-1 [1]; Натуралист (Т) ИН-2 [1]; Фармакология (травы) (Т) ИН-2 [1]; Религиозный обряд (Друидский) (Т) ИН-2 [1]; Теология (друидская) (Т) ИН-2 [1]; Ветеринария (Т) ИН-2 [1]. • Три из Обращение с животными (любое), Изменение внешности (животные), или Предсказание погоды, все (С) ИН-1 [1]; Подражание звукам (Животные или Птицы) (Т) ИН-2 [1]; или Выживание (любое) (С) Восп-1 [1].
Особые способности: 20 очков в друидских способностях и/или заклинаниях, которые будут (Т) ИН [1] или (ОТ) ИН-1 [1] с учетом +2 от Дарованной силы (друидской).

Волшебник-святой воин

+50 очков

Высокая цель дает +1 на заклинания против подходящих врагов, делая эту комбинацию популярной среди волшебников, сражающихся со Злом.

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Высокая цель (Уничтожать нежить или Уничтожать демонов) [5]; Святость 1 [5]; Трюк (Лично сраженные враги не могут стать нежитью) [1].
Недостатки: Один из Законопослушный (12) [-10], Чувство Долга (добрые существа) [-10], или Клятва (иметь вещей не больше, чем сможешь увезти на коне.) [-10]. • Волшебники с Социальной дискриминацией (отлученный) [-10] должны выкупить ее или, сохранив, стать волшебниками-проклятыми воинами, и выбрать недостаток на -10 очков из списка проклятого воина вместо одного из вышеперечисленных (см. Проклятые воины, с.27).

Умения: Экзорцизм (Т) Воля-2 [1]; Тайные знания (Демоны или Нежить) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Физиология (тип монстров) (Т) ИН-1 [2]; Психология (того же типа монстров) • Еще 4 очка в основное умение контактного оружия волшебника, поднимая его на +1.
Особые способности: 26 очков в Святые способности и/или вышеназванные умения.

Волшебник-рыцарь.

+50 очков

Лучший вариант для волшебников-воинов, мечтающих о физической силе и крепости.

Атрибуты: +1 СЛ [10]; +1 ЗД [10].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Боевые рефлексы* [15]; Высокий болевой порог [10].
Умения: Оружейник (Личная броня или Контактное оружие) (С) ИН-1 [1]; Драка (Л) ЛВ [1]; Знаток (оружие) (С) ИН-1 [1]; Лидерство (С) ИН-1 [1]; Тактика (Т) ИН-2 [1]. • Стратегия (Т) ИН-2 [1], или 1 очко в имеющемся умении до Стратегия (Т) ИН-1 [2]. • Еще 4 очка в основное умение контактного оружия волшебника, поднимая его на +1.

* Дает +1 на Быстрое выхватывание.

Волшебник-мастер боя

+50 очков

Это трудный путь. Но такие герои превосходят обычных мастеров боя в более разумных (cerebral) Ки-умениях.

Преимущества: талант Ки 1 [15]; Ученик мастера [30].
Недостатки: Требования веры (Ритуалы Ки) [-10].
Умения: Акробатика (Т) ЛВ-2 [1]; Прыжки (Л) ЛВ [1]. • либо Дзюдо (Т) ЛВ-2 [1] и Карате (Т) ЛВ-1 [2], либо Дзюдо (Т) ЛВ-1 [2] и Карате (Т) ЛВ-2 [1].
Особые способности: 10 очков в способностях Ки и/или Ки-умениях (с. 18). Ки-умения получат +1 от Таланта Ки.

Волшебник-разведчик

+50 очков

Это отличный выбор для волшебников-воинов, предпочитающих дальний бой. Spell-Archery (с. 41) - обязательно!

Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Героический лучник [20].
Умения: Лук (С) ЛВ+2 [8]; Маскировка (Л) ИН [1]; Быстрое выхватывание (Стрелы) (Л) ЛВ [1]; Навигация (наземная) (С) ИН-1 [1]; Наблюдение (С) Восп-1 [1]; Слежка (С) ИН-1 [1]. • Картография (С) ИН-1 [1], или 1 очко в имеющееся умение до Картография (С) ИН [2]. • Скрытность (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющееся умение до Скрытности (С) ЛВ [2].

Волшебник-головорез

+50 очков

Акробатика, Улучшенное парирование и высокая ЛВ позволяют волшебнику хорошо защищаться, нейтрализуя самую большую слабость магов-контактников.

Атрибуты: +1 ЛВ [20].
Вторичные характеристики: -0.25 Базовая Скорость [-5].
Преимущества: Улучшенное парирование 1 (оружие выбора) [5]; Мастер оружия (оружие выбора) [20].
Умения: Выберите умение контактного оружия у волшебника и вложите в него 8 очков, поднимая на +2, либо добавьте одно из Палаш, Рапира, Сабля или Короткий меч, все (С) ЛВ+2 [8]. • Акробатика (Т) ЛВ-1 [2].

Волшебник-вор

+50 очков

Такие заклинания, как Невидимость и Волшебная бесшумность так хорошо компенсируют физические недостатки, что волшебники-воры становятся отличными соперниками обычным ворам.

Атрибуты: +2 ЛВ [40].
Вторичные характеристики: -0.50 Базовая Скорость [-10].
Преимущества: Гибкость* [5]; Высокая ловкость рук 1† [5].
Умения: Либо Скрытность (С) ЛВ+1 [4], либо 3 очка в имеющееся умение до Скрытности (С) ЛВ+1 [4] и одно очко в другие умения. • Лазание (С) ЛВ-1 [1], или 1 очко в имеющееся умение до Лазание (С) ЛВ [2]. • Кража (С) ЛВ-1 [1]; Выбивание дверей (Л) ЛВ [1]; Взлом (С) ИН-1 [1]; Карманное воровство (Т) ЛВ-2 [1]; Ловушки (С) ИН-1 [1].

* Дает +3 на Лазание и Побег.
† Дает +1 на Вязание узлов, Карманное воровство и Ловкость рук.

Глава третья

Плюшки (Power-ups)

Герои, выбравшие одну из профессий в начале – а не просто линзу для нее – могут позже взять «высокоуровневые» опции во время игры, как если бы они присутствовали в изначальном шаблоне персонажа. Ниже приведены рекомендации, совместимые с книгой **Подземельное фентези: Приключенцы.** Советуем Мастеру добавлять и другие!

Плюшки для варваров

Барды могут взять Талант барда вплоть до уровня 6 [8/уровень], и не имеют верхнего предела Харизмы [5/уровень] и Скрытого таланта [20/ уровень]. Новые способности барда: Зондирование разума (Песня барда, -30%) [14], Сканирование (Сонар; Песня барда, -30%) [14], и Невозмутимый (Песня барда, -30%) [11]. Дополнительные способности: Необычайный слух
[15] и Экстраординарная или Невообразимая удача [30 или 60].

Плюшки для бардов

Барды могут взять Талант барда вплоть до уровня 6 [8/уровень], и не имеют верхнего предела Харизмы [5/уровень] и Скрытого таланта [20/ уровень]. Новые способности барда: Зондирование разума (Песня барда, -30%) [14], Сканирование (Сонар; Песня барда, -30%) [14], и Невозмутимый (Песня барда, -30%) [11]. Дополнительные способности: Необычайный слух
[15] и Экстраординарная или Невообразимая удача [30 или 60].

Плюшки для клерика

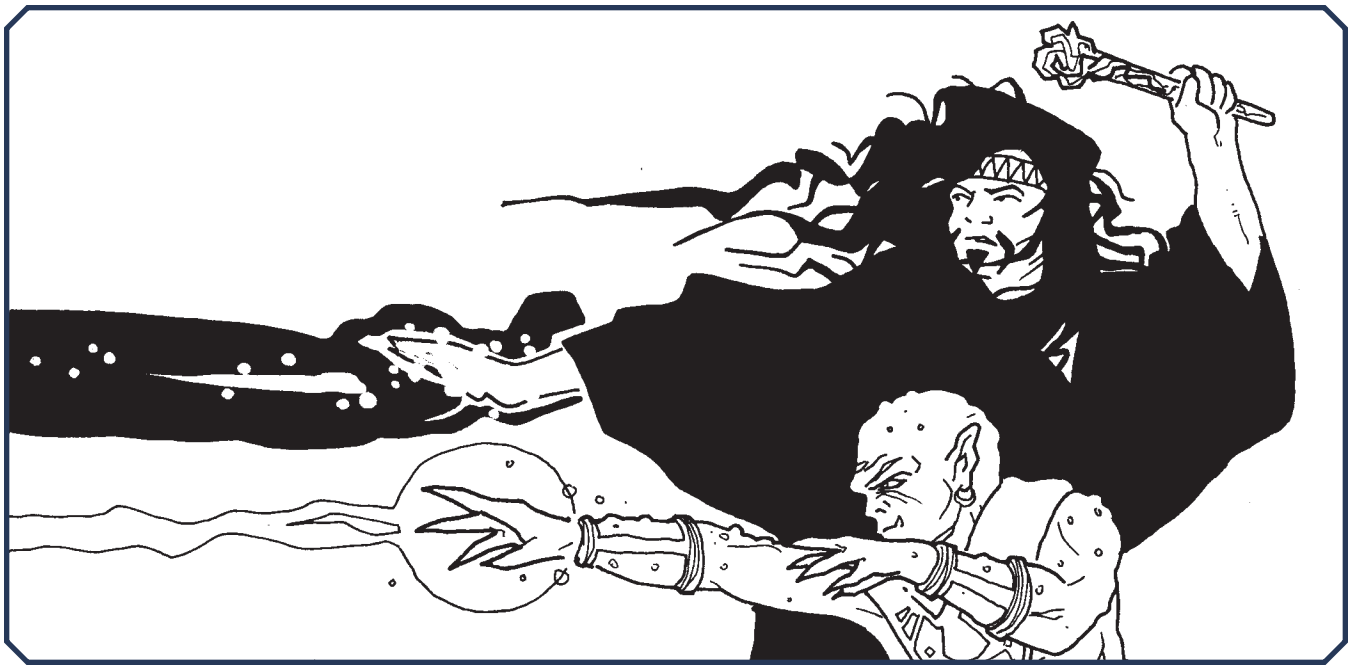
Клерики не имеют ограничений на Скрытый талант (Фокус, жреческий, -20%; Святое, -10%) [14/уровень]. Эта святая способность позволяет клерику колдовать любое заклинание клериков на уровне ИН + Дарованная сила, один раз за сессию за каждый уровень. Дополнительные опции: Энергетический резерв (Святой) 1-20 [3/уровень] и Экстраординарная или Невообразимая удача [30 или 60].

Плюшки для друида

Друид может иметь неограниченное количество Альтернативных форм (Животное, Друидское, -10%) [различна]. Эта способность друида стоит 14 очков + 90% цены шаблона формы – или всего 14 очков для обычного небольшого животного (летучей мыши, кошки и т.д.). Друиды также могут иметь Сопротивление повреждениям до 4 уровней (Ограниченное, Элементальное, -20%; Друидское, -10%) [14]. Дополнительные опции: Энергетический резерв (Друидский) 1-20 [3/уровень] и Экстраординарная Удача [30].

Плюшки для святого война

Святые воины могут взять любое количество Скрытого таланта (Фокус, жреческий, -20%; Святое, -10%) [14/уровень]; действует аналогично клериковскому (выше), но бросок делается против ИН + Святость. Также, как часть Святой мощи, святые воины могут брать до двух уровней Благословения (Героические деяния; Святое, -10%) [9] для каждого из СЛ, ЛВ и ЗД; Благословенный 6 [54],



максимальный, дает бонус +2к ко всем трем атрибутам! Святые воины могут улучшать свою Высокую цель, как если бы она покупалась по уровням; Высокая цель 3 [15], максимальная, дает премию +3. Дополнительные опции: Улучшенное блокирование 2 [10], Улучшенное парирование 2 [10], Дополнительная атака 1 [25], и Экстраординарная или Невообразимая удача [30 или 60].

Плюшки для рыцаря

Рыцари могут выходить за обычные пределы ЕЖ, увеличивая ЕЖ до 1.5×СЛ. Также они могут добавлять или увеличивать умения контактного оружия, если имеют достаточно очков – даже в бою! Наконец, они могут брать вплоть до Улучшенного блокирования 3 [5/уровень], Улучшенное парирование 3 [5/уровень] и Дополнительная атака 2 [25/уровень].

***Новое преимущество: Энергетический резерв* 3 очка/ уровень**

Каждый уровень Энергетического резерва (ЭР) дает 1 ЕУ, которые вы можете тратить только на заклинания одного типа: жреческие с ЭР (Святой), друидские с ЭР (Друидский), или волшебные с ЭР (Магический). Во всех остальных случаях Энергетический резерв не может заменить ЕУ, и внешние воздействия, снижающие или крадущие ЕУ, не влияют на ЭР. Ваш ЭР восстанавливается независимо от ЕУ со скоростью 1 очко/10 минут, независимо от вашей деятельности. Подходящая форма заклинания Восстановление энергии ускоряет его восполнение.

Плюшки для мастера боя

Мастера боя могут иметь Талант Ки 6 [15/уровень] и Улучшенное уклонение 3 [15/уровень], и не имеют ограничений на Скрытый талант [20/ уровень]. Новые Ки-способности: Когти (Тупые, Ки, -10%)* [3] («Железные руки»), Прилипание (Ки, -10%)* [18], и Ускоренное мышление (Ки, -10%)*
[41]. Дополнительные опции: Экстраординарная Удача [30].

Плюшки для разведчика

Разведчики могут выходить за обычные пределы Базового движения, докупая до шести уровней. Также они могут иметь любое количество Улучшенного слежения (Мульти-слежение, +20%) [6/уровень]; каждый уровень позволяет разведчику указывать дополнительную цель при прицеливании (на УС 4 – пять, например) и получать премию прицеливания против их всех. Дополнительные опции: Дополнительная атака 1 [25], Экстраординарная Удача [30], Бесшумность 1 или 2 [5 или 10], и Телескопическое зрение 1 или 2 [5 или 10].

Плюшки для головореза

Головорезы могут брать до четырех уровней Базовой скорости, превышая обычные ограничения. Также они могут заменить Боевые рефлексы [15] на Ускоренное мышление [45], за 30 очков, и взять до Улучшенное блокирование 3 [5/уровень] и Дополнительная атака 2 [25/ уровень]. Наконец, Мастер оружия дает доступ к некоторым Ки-умениям: Бой вслепую, Парящий прыжок, Киай и Мощный удар.

Плюшки для вора

Воры могут превышать обычные пределы ЛВ, вплоть до ЛВ 25 (до расовой модификации). Они также могут иметь до Улучшенное уклонение 3 [15/уровень] и Ударная СЛ 10 (только на внезапные атаки, -60%) [2/ уровень]. Дополнительные опции: Невообразимая удача [60], Чувствительное касание [10], Бесшумность 1 или 2 [5 или 10], Чувство вибрации (воздух) [10], и Мастер оружия (Нож/Дага) [20].

Плюшки для волшебника

Волшебники могут иметь до ИН 25 (до расовой модификации), превышая обычные пределы. Также они могут иметь любое количество Устойчивость к магии (Улучшенная, +150%) [5/уровень] и Скрытого таланта (Заучивание, +25%; Фокус, магический, -20%) [21/уровень], и купить Усилитель маны 1 [50] (поднимает уровень маны на 1, когда волшебник колдует заклинания на себя). Дополнительные опции: Энергетический резерв (Магический) 1-20 [3/уровень].

Глава четвертая

Новые возможности

Некоторые популярные фентезийные способности подходят многим шаблонам, но не указаны в них. На усмотрение Мастера, любые из нижеследующих способностей могут быть доступны – при создании персонажа и/или во время игры – любому персонажу, имеющему свободные очки и отвечающему требованиям.

Заклятый враг (Mortal Foe)

5 очков/класс

Требования: Боевое умение на уровне 20+.

Некоторые герои необычайно эффективно сражаются с определенным классом существ. Это бывает из-за особых тренировок («Я – лицензированный Охотник на Големов на службе у Гильдии волшебников»), жизни в суровой местности (например, в Аду) или старой доброй ненависти. Любой, достигший мастерства в боевом умении – то есть уровня 20+ - может купить специальную форму Высокой цели [5], чтобы отразить такую эффективность.

Это преимущество дает +1 на все броски – атаки, защиты, повреждений, сопротивления, заклинаний, ловушек и т.д. – против одной определенной категории существ. Возможные классы: Устройства, Демоны, Лютые животные, Древние, Элементали, Фейри, Гибриды, Нежить. Все эти классы определены в Подземельном фентези 2: Подземелья. Каждые два уровня боевого навыка свыше 20 позволяют взять еще один экземпляр преимущества (каждый за 5 очков).

Святые воины могут брать Высокую цель (Уничтожать нежить) и/или (Уничтожать демонов) независимо от уровня умения. Для них вышеуказанные правила применяются для всех остальных классов врагов.

Псионика

Эффектные пси-силы – в традициях рубилова! Но силы из Базовых правил не очень подходят для приключенцев. Приключеницы-псионики вместо этого должны использовать эту новую Силу. Они должны купить сначала Необычное происхождение (Псионик) [10] – в основном, для баланса: псионика обходит магию и часто приводит к неожиданным последствиям.

Модификатор силы: Псионика

-10%

Пси-способности требуют 1 ЕУ на активацию и действие в течение минуты, и плюс по 1 ЕУ в минуту для поддержания – или 1 ЕУ за атаку, в случае с Ментальным ударом. Использование этого дара привлекает пси-монстров. Мастер кидает 3к при каждой активации пси-способностей и после каждой битвы, в которой вы использовали Ментальный удар. При результате 6 и меньше нападают Астральные твари (считайте нематериальными духами с точки зрения того, чем им можно повредить), Пожиратели разума и т.п. враги. Если такие монстры уже живут в подземелье, шансы увеличиваются до 9 и меньше!

Пси-способности

Дальновидение (МС, -10%) [45]; Сопротивление повреждениям 1-6 (Ограниченное, Пси*, -20%; МС, -10%) [4-21]; Обнаружение (Псионика; МС, -10%) [9]; Ментальный удар† [29]; Контроль разума (МС, -10%) [45]; Чтение мыслей (МС, -10%) [27]; Ментальный щит 1-6 (Ограниченный, псионика*, -50%; МС, -10%) [2-10]; Психометрия (МС, -10%) [18]; Сканирование (Пара-радар; МС, -10%) [36]; Телекоммуникация (Телесвязь; МС, -10%) [27]; и Телекинез 1-10 (МС, -10%) [5-45].

* Ограниченное, Пси означает, что СП действует только против психонических атак, аналогичных пси-кнуту Пожирателей разума, а Ментальный щит – только против таких способностей, как Ментальный удар.

† Ментальный удар (Mind Blast): Проведите маневр Атаки и сделайте быстрое состязание по Воле (с -1 за ярд расстояния) против Воли вашего врага. При победе вы оглушаете его на 3 секунды; он может делать бросок Воли каждые три секунды чтобы прийти в себя . Победа на 5+ вырубает его на количество минут, равных утроенному значению победы. Это Воздействие 1 (Основано на Воле, +20%, Увеличенная продолжительность, 3×, +20%; Заклятье 1, +100%; Незаметность, +20%; МС, -10; Вторичное – Потеря сознания, +40%) [29]

Нечистая Сила

Это злая версия Святой мощи для злых клериков (с.23) и Проклятых рыцарей (с.27).

Модификатор силы: Нечистая

-10%

Нечистые способности ужасно легко получить: просто распишитесь здесь, здесь и здесь – кровью. Они получают скидку потому, что персонаж должен взять Социальная дискриминация (отлученный) [-10] (см. Злые клерики, с.23). Кодекса поведения как такового нет, хотя подлец, уничтоживший вполне работавший проклятый предмет или убивший демона (из числа питомцев его богов) немедленно будет лишен сил до тех пор, пока не принесет кровавую жертву.

Нечистые способности

Союзники (Демон или нежить равной стоимости; 12 и меньше; МС, -10%; Призываемый, +100%) [19] или (15 и меньше) [29]; Проводник (МС, -10%; Специализированный, Демоны, -50%) [4]; Обнаружение (МС, -10%) злых [18], добрых [18], или сверхъестественных существ [18]; Ужасное Прикосновение * [14]; Медиум (МС, -10%; Специализированный, Демоны, -50%) [4]; Покровитель (Божество; 6 и меньше; Высокая доступность, +50%; Минимальное вмешательство, -50%; МС, -10%; Особые способности, +100%) [29] или (9 и меньше) [57]; Устойчивость к сверхъестественным силам добра (+3) или (+8) (МС, -10%) [5 или 7]; Понимание духов (МС, -10%) [9]; и Ужас (МС, -10%) [27].

* Ужасное Прикосновение (Dread Touch): Успешная контактная рукопашная атака наносит 1к токсического вреда в обход СП. Каждая попытка стоит 1 ЕУ. Это Токсичная атака 1к (Абсолют, неостановимая атака, +300%; Вызывает усталость, 1 ЕУ, -5%; Контактная атака, Дальность Б, Нет парирования, -35%; МС, -10%) [14].

Нечистость

5 points/level

Это талант для Нечистой силы, рекомендуемый для Проклятых воинов. Злые клерики вместо этого берут Дарованную силу (Нечестивую) по 10 очков/уровень. Уровень Дарованной силы и добавляется к заклинаниям злых жрецов и считается уровнем Нечестивости.

Нечистые умения

Злодеи с любым количеством очков в Нечистой силе могут изучать Экзорцизм (с. Б193). Успех позволяет прогнать злого духа или заставить его служить вам в течение часа – на ваш выбор. При провале он попытается убить вас. У отбросов нет чести.

Пси-талант

5 очков/уровень

Этот талант дает вам +1 за уровень ко всем броскам Псионики.

Пси-умения

Вложившие очки в Псионику могут изучать Гипноз (с. Б201), Ментальная сила (с. Б209) и Ментальный блок (с. Б210).

Стрельба заклинаниями

Некоторые фентезийные лучники могут стрелять заклинаниями из пращей и луков. Это требует знания особого заклинания, описанного ниже. Лучше всего оно подходит разведчикам-волшебникам и волшебникам-разведчикам, но изучить его может кто угодно, отвечающий требованиям.

Стрельба заклинаниями(Spell-Archery)

Особое

Это заклинание вкладывает в стрелу или камень пращи любое заклинание, которое вы можете накладывать касанием. Приготовьте ваше оружие к стрельбе, выберите заклинание и накачайте снаряд его энергией. На это уходит обычное для его сотворения время. Затраты на сотворение – обычная его стоимость, уменьшаемая по уровню навыка во вкладываемом заклинании, плюс 3 ЕУ уменьшамые по уровню навыка этого заклинания. Бросок делается позже. Вы можете придерживать заряженный снаряд готовым, предпринимая другие действия, но разрядить оружие – значит потратить заклинание впустую.

При стрельбе сделайте обычный бросок дистанционной атаки. Когда снаряд во что-то попадает, сделайте бросок на заклинание – против низшего из умений вложенного заклинания и Стрельбы заклинаниями. Применяются все обычные модификаторы сотворения кроме дистанции – на цель вы воздействуете, как если бы коснулись ее! Снаряд наносит свои обычные повреждения.

Длительность: до выстрела.
Энергостоимость: 3 + цена вкладываемого заклинания
Время сотворения: Как у вкладываемого заклинания.
Требования: Магичность 3 или Дарованная сила (любая) 3+, и Лук или Праща 16+.

Бой двумя оружиями (Two-weapon fighting)

6 очков/умение

Требования: Ученик мастера или Мастер оружия, плюс любое умение одноручного контактного оружия

* Стоит 5 очков/умение при наличии Обоюдорукости.

Приобретается отдельно для каждого умения контактного оружия. Бой двумя оружиями (сабля) позволит использовать две сабли. Чтобы сражаться саблей и топором, надо купить еще и Бой двумя оружиями (топор).

Когда вы вооружены двумя оружиями подходящего вида, то можете делать атаки ими обоими без штрафов. Дополнительные удары от Тотальной атаки (двойной) или Дополнительной атаки могут наноситься любым оружием. Этот приём нельзя сочетать с Быстрым Ударом - для него нужно использовать только одно оружие.

Для игроков, использоующих ***GURPS Martial ^rts*** это будет техника Атака двумя оружиями (Т), Умение-0 [5], плюс перк Бой неосновной рукой [1]. Для неимеющих его, этот перк заменяет технику БНР (с. Б232) и позволяет игнорировать штраф -4 за использование оружия неосновной рукой с указанным боевым умением. Бойцы с Обоюдорукостью в перке не нуждаются, поэтому цена для них ниже.

Глава пятая

РАЗВИТИЕ

Как правило, способности героев в рубиловках постоянно растут. Многие игроки считают это целью зачистки подземелий – даже если их персонажи идут туда ради драгоценных камней и волшебных мечей.

Развитие в подземельном фентези традиционно принимает форму «очков опыта», получаемых за убийство и грабёж, что отличается от стандартного в **GURPS** распределения очков за хороший отыгрыш. Традиционного олдскульного эффекта можно достичь, приняв систему, подобную следующей:

Битвы: Битва, в которой персонажи были побеждены или сбежали, приносит 0 очков. Победа дает каждому герою награду соответственно силе монстров:

- *Мясо, явно слабее ИП:* 0 очков.
- *Достойные монстры, примерно равные ИП:* 1 очко.
- *Босс, явно сильнее ИП:* 2 очка.

Это модифицируется следующим образом (минимум 0):

- *Орды монстров (множество мяса, босс и мясо и т.д.): +1 очко.*
- *Член группы убит:* -1 очко/смерть.

Впечатляющие деяния: Преодоление небоевых препятствий тоже может принести каждому награду:

- *Преодоление важных ловушек и препятствий особо умным способом, удивившим Мастера (не просто «я делаю бросок Ловушек».):* 1 очко.
- *Очищение проклятой области, не получив проклятий:* 1 очко (не только для клерика – другие ведь охраняют его!).
- *Обнаружение и проникновение в секретную зону, которую Мастер обозначил как «премиальную»:* 1 очко.*
- *Находка и обретение предмета, который Мастер назначил «квестовым»:* 1 очко*
- *Переговоры или трюк, позволивший успешно избежать* ***смертельного*** *врага (Дьявола, например):* 1 очко.

* Премиальные области и квестовые предметы не обязательны, но многие игроки их ожидают.

Завершение: В конце приключения все получают еще по 5 очков, если вернулись в город, имея достаточно добычи, чтобы рассчитаться со спонсорами, отдохнуть недельку (по $150 на каждого) и полностью зарядить все предметы силы. Это значение модифицируется следующим образом (минимум – 0):

- Подземелье зачищено (убиты все неслучайные монстры): +1 очко.
- ИП погиб: -1 очко/смерть.
- Добычи недостаточно, чтобы обеспечить вышеописанные потребности: -1 очко.
- Подземелье не исследовано даже наполовину: -2 очка.
- Потребовалось божественное вмешательство: -1 очко.
- Добыт «квестовый предмет», заказанный спонсором: +1 очко.

Получение новых способностей.

Развитие в подземельном фентези важно, но важно и защищать специальности (с.17). При использовании шаблонов персонажей Мастер должен позволять каждому герою брать только те способности, что присутствуют в его исходном шаблоне, и связанные с его линзами, с некоторыми исключениями. В общем:

Смена профессии

Мастер может решить, что герои, покупающие линзу, могут улучшать только способности шаблона их новой роли до тех пор, пока не достигнут минимума его атрибутов и вторичных характеристик, и не получат все преимущества, умения и т.д. (но не недостатки и опциональные способности), даваемые всем членам этой профессии. После этого он может тратить очки на развитие любой из его ролей (включая усиления!). Это эффективный способ удержать игроков от выбора лакомых способностей и перетягивания на себя всего “экранного времени” – но поскольку он устанавливает ИП «контракты», стоящие 100+ очков, подходит только долгосрочным кампаниям.

Атрибуты и Вторичные характеристики: Приключенцы могут покупать все, что могут оплатить, в обычных пределах (сс. Б14-17). Если волшебник так хочет иметь СЛ 20, пусть берёт. Варвары могут поднимать силу дешевле; рыцарь – более эффективно. И никто не рискует потеряться в тени стероидов Поинтия-фокусника.

Преимущества и Силы: герои могут брать преимущества – включая Таланты и способности Сил – только из своих шаблонов. Те из них, у которых есть уровни, могут улучшаться до своего обычного максимума (например, Путешественник 4) или до пределов, установленных Мастером. Приключенцы, берущие линзы, могут брать из всех своих шаблонов.

Умения и заклинания: Приключенцы могут улучать известные умения (обычные или особые) и заклинания, и покупать новые, наличествующие в их шаблонах, как пожелают. Мастер может установить пределы, но это не обязательно – подземельное фентези не реалистично! Все это относится и к линзам.

Упущения линз: Шаблон дает каждому члену профессии определенные преимущества и умения; например, все воры начинают с Идеальным равновесием и Знанием улиц. Ни одна линза всего этого не даёт. Герои, приобретающие линзы, могут покупать любые «базовые» черты, пропущенные линзой. При использовании Смены профессий (с.42) у них другого выбора не будет!

Плюшки: Считайте плюшки (с.38) частью соответствующего шаблона для тех приключенцев, которые начинают карьеру в данной профессии. Линзы не позволяют брать плюшки.

Новые способности. Все, что описано в Новых способностях (с.40), выходит за рамки профессий. Перечисленные требования – всё, что надо.

Расходы на тренировки

Еще одно благородное правило подземельного фентези – то, что приключенцы не могут развиваться в вакууме. Чтобы «потратить» очки на свои способности и продвинуться в карьере, им необходимы тренировки в гильдии, у учителя или в школе, и они должны платить за обучение, покупать учебники и книги заклинаний, подкупать Мастеров Тайн и т.д. Мастер не обязан вводить это правило – не больше, чем использование шаблонов – но это честный и сбалансированный способ заставить игроков тратить нажитое богатство («Мне купить эльфийскую кольчугу или обучиться изгонять нежить?») и дает героям стимул к идти грабить!

Рекомендованные цены:

- *Улучшение атрибутов или вторичных характеристик: Бесплатно!*
- *Повышение уровня преимущества, силы, умения, заклинания и т.д. шаблона (включая плюшки): $20/очко.**
- *Покупка полностью нового преимущества, силы, умения или заклинания шаблона (включая плюшки): $40/очко.*†*
- *Добавление новой линзы: $2000 (независимо от стоимости в очках!).**
- *Приобретение черт из раздела* ***Новые возможности*** *(с.40): $40/очко.*
- *Приобретение чего-либо, не входящего в шаблон: $80/очко.‡*

* Если используется Смена профессий (с.42), Мастер может удвоить цену линзы и развития до тех пор, пока персонаж не завершит переход полностью. С такими тратами будет ещё труднее одному персонажу загрести весь спотлайт.

† Первое очко в заклинании или умении и первый уровень преимущества – «новое». Все после этого – «более высокий уровень.» Например, покупка Путешественник [10/уровень] стоит $40 × 10 = $400 за уровень 1, $20 × 10 = $200/уровень за уровни 2-4.

‡ Квази-милосердный Мастер может позволить «перекрестные тренировки» в других профессиях, но требовать намного больших затрат на них («Ученик мастера? Отлично! 30 очков и $2400. Дзынь!»)

STUCK FOR AN ADVENTURE? NO PROBLEM.

e23 sells high-quality game adventures and supplements in PDF format.

- Get complete sample adventures free for ***GURPS***, ***In Nomine***, and ***Traveller***!
- PDFs from the major players in online publishing: Ronin Arts, Ken Hite, Atlas Games, and 01 Games.
- New gems from up-and-coming publishers, like Atomic Sock Monkey Press and Expeditious Retreat Press.
- Digital editions of out-of-print classics, from ***Man to Man*** and the complete run of *ADQ* to ***GURPS China*** and ***GURPS Ice Age***.
- Fully searchable files of ***GURPS*** *Fourth Edition* supplements.
- Original material for ***Transhuman Space*** and ***In Nomine***, with new ***GURPS*** supplements from William Stoddard, David Pulver, and Phil Masters!
- Buy it once, have it always. Download your purchases again whenever you need to.

Download ● Print ● Play

STEVE JACKSON GAMES

e23 is part of Warehouse 23, the online store at Steve Jackson Games. Warehouse 23 is also the official Internet retailer for Dork Storm Press, Atlas Games, and many other publishers. Visit us today at **www.warehouse23.com** for all your game STUFF!

INDEX

0-point races, 10, 14; *goblin,* 10; *halfling,* 14.
15-point races, 11, 16; *hobgoblin,* 11; *orc,* 11; *wildman,* 16.
20-point races, 5-10, 16; *corpse-eater,* 5; *dark one,* 6; *dwarf,* 6; *faun,* 8; *gnome,* 9; *half-elf,* 7; *half-orc,* 10; *high elf,* 7; *leprechaun,* 9; *mountain elf,* 7; *nymph,* 9; *sea elf,* 7; *shadow elf,* 7; *troll,* 16; *wood elf,* 8.
25-point races, 7, 9; *gargoyle,* 9; *pixie,* 9; *winged elf,* 7.
30-point races, 15; *dragon-blooded,* 15; *lizard man,* 15.
40-point races, 5, 14; *cat-folk,* 5; *minotaur,* 14; *ogre,* 14.
75-point races, 5, 12-13; *air-infused,* 13; *celestial,* 12; *coleopteran,* 5; *earth-infused,* 13; *elder-spawn,* 12; *fire-infused,* 13; *infernal,* 12; *water-infused,* 13.
Advantages, 20, 39-42; *Bard-Song Talent,* 20; *Bardic Magery,* 20; *Energy Reserve,* 39; *Mortal Foe,* 40; *Two-Weapon Fighting,* 41-42.
Air-infused, 13.
Alchemy, 18.
Appearance, Hideous, 5, 14-15.
Armor, 8, 14; *ogre,* 14; *tiny,* 8.
Backstabbing, *ranged,* 35.
Banestorm, 5.
Barbarian choice races, 5-6, 8-12, 14-16; *corpse-eater,* 5; *dragon-blooded,* 15; *half-ogre,* 15; *half-orc,* 10; *coleopteran,* 5; *dwarf,* 6; *faun,* 8; *gargoyle,* 9; *goblin,* 10; *hobgoblin,* 11; *infernal,* 12; *lizard man,* 15; *minotaur,* 14; *ogre,* 14; *orc,* 11; *wildman,* 16.
Barbarians, 19-20, 38; *lenses,* 19-20.
Bard choice races, 7-9; *faun,* 8; *high elf,* 7; *nymph,* 9.
Bard-Song Talent, 20.
Bardic Magery, 20.
Bardic skills, 18.
Bards, 20-22, 38; *lenses,* 20-22.
Better Power Items, 6.
Born Biter, 15.
Brotherhood of Ghouls, 6.
Call of the Wild, 16.
Campaign power level, 4.
Cat-folk, 5.
Celestial Nimbus, 12.
Celestial, 12.
Changing professions, 42.
Chi skills, 18, 31; *with weapons,* 31.
dark one, 6; *dwarf,* 6; *gnome,* 9.
Clerics, 22-24, 38; *evil,* 23-24; *evil spells,* 24; *lenses,* 22-24.
Coleopteran, 5.
Corpse-eater, 5-6.
Dark One, 6.
Divine Gifts, 12.
Dragon-blooded, 15.
Dread Touch, 41.
Drench, 13.
Druid choice races, 6-9, 13; *earth-infused,* 13; *dark one,* 6; *faun,* 8; *gnome,* 9; *high elf,* 7.
Druids, 18, 24-25, 38; *lenses,* 24-25.
Dwarf, 6.
Dwarven Gear, 6.
Earth-infused, 13.
Elder Gift Talent, 6, 12.
Elder things, 6, 12.
Elder-spawn, 12.
Elemental races, 13.
Elven Gear, 6.
Elves, 6-8; *best-tasting,* 8.
Energy Reserve, 39. Esoteric Medicine specialties, 18.
Evil, 23-24, 27, 41; *clerics,* 23-24; *evil spells,* 24; *Unholy Might,* 41; *unholy warriors,* 27.
Expenses, training, 43.
Faerie folk, 8-9; *gear,* 8.
Fantasy, 5.
Faun, 8.
Fire-infused, 13.
Flaming Fingers, 13.
Flaming Hair, 13.
Forbidden templates, 5.
Forest Guardian Talent, 7.
Gargoyle, 9.
Gear, 8, 14, 21, 23; *boffer arrows,* 23; *bow-harp,* 21; *ogre,* 14; *tiny,* 8.
Giant Weapons, 10, 14.
Gnomes, 8, 10; *tiny gear,* 8.
Goblin-kin, 10-11.
Goblins, 10.
Half-elves, 7.
Half-ogres, 15.
Half-orcs, 10.
Half-spirits, 12-13.
Halfling Marksmanship Talent, 14.
Halflings, 14; *tiny gear,* 8.
Herb Lore, 18.
Hobgoblin, 11.
Holy warrior choice races, 6, 12; *celestial,* 12; *dwarf,* 6.
Holy warriors, 25-28, 38, 41; *evil,* 27; *lenses,* 25-28;
Infernal Gifts, 13.
Infernal, 12.
Infused, 13.
Knight choice races, 5-6, 9-12, 14-16; *coleopteran,* 5; *corpse-eater,* 5; *dragon-blooded,* 15; *dwarf,* 6; *gargoyle,* 9; *goblin,* 10; *half-ogre,* 15; *half-orc,* 10; *hobgoblin,* 11; *infernal,* 12; *lizard man,* 15; *minotaur,* 14; *orc,* 11; *wildman,* 16.
Knights, 28-29, 39; *lenses,* 28-29.
Lenses, 17-37; *interpreting,* 18.
Leprechaun Charms, 9.
Leprechauns, 9; *tiny gear,* 8.
Leveling, 38-39, 42-43.
Lizard men, 15.
Marginal professions, 5. Martial artist choice races, 5, 8, 13; *air-infused,* 13; *cat-folk,* 5; *fire-infused,* 13; *water-infused,* 13; *wood elf,* 8.
Martial artists, 29-31, 39; *lenses,* 29-31.
Mind Blast, 40.
Minotaurs, 14.
Monster races, 11.
Mortal Foe, 40.
Niche protection, 17.
Night-Adapted Vision, 16.
Ninja, 31, 35.
Nymphs, 9.
Ogres, 14-15.
Orcs, 11.
Perks, 6, 9-10, 12-14, 16; *Better Power Items,* 6; *Brotherhood of Ghouls,* 6; *Call of the Wild,* 16; *Celestial Nimbus,* 12; *Divine Gifts,* 12; *Drench,* 13; *Dwarven Gear,* 6; *Elven Gear,* 6; *Flaming Fingers,* 13; *Flaming Hair,* 13; *Giant Weapons,* 10, 14; *Infernal Gifts,* 13; *Leprechaun Charms,* 9; *Pixie Shot,* 9; *Puff of Air,* 13; *Stone Fist,* 13; *Stony,* 9.
Pickaxe Penchant Talent, 6.
Pixie Shot, 9.
Pixies, 9; *tiny gear,* 8.
Points, budgeting and, 4-5, 17-18.
Power level, 4.
Powers, 40-41; *Psionics,* 40-41; *Unholy Might,* 41.
Power-ups, 38-39, 42-43.
Professions, changing, 42.
Psionics, 40-41.
Puff of Air, 13.
Races, 4-16; *from other books,* 5; *with negative reaction modifiers,* 5-7, 9-12, 14-16.
Religious Ritual specialties, 18.
Reptilians, 15.
Roles, 17.
Scout choice races, 5, 7-7, 13-16; *air-infused,* 13; *cat-folk,* 5; *faun,* 8; *fire-infused,* 13; *half-elf,* 7; *halfling,* 14; *lizard man,* 15; *mountain elf,* 7; *sea elf,* 7; *shadow elf,* 7; *troll,* 16; *water-infused,* 13; *wildman,* 16; *winged elf,* 7; *wood elf,* 8.
Scouts, 31-32, 39; *lenses,* 31-32.
Skills, 18, 31; *bardic,* 18; *chi and weapons,* 31; *chi,* 18; *combining templates and lenses,* 18.
Social Stigmas, 6-7, 10-12, 14-16; *Half-Breed,* 7; *Infernal,* 12; *Monster,* 6, 14-16; *Savage,* 10, 15-16.
Spell-Archery, 41.
Stone Fist, 13.
Stony, 9.
Swashbuckler choice races, 5, 9, 12-13; *air-infused,* 13; *cat-folk,* 5; *coleopteran,* 5; *corpse-eater,* 5; *fire-infused,* 13; *infernal,* 12; *leprechaun,* 9; *water-infused,* 13.
Swashbucklers, 33-34, 39; *lenses,* 33-34.
Talents, 6-7, 10, 12, 14; *Elder Gift,* 6, 12; *Forest Guardian,* 7; *Halfling Marksmanship,* 14; *Pickaxe Penchant,* 6; *Widget-Worker,* 10.
Templates, 4-5; *choice,* 5; *forbidden,* 5; *marginal,* 5; *overlapping,* 4-5; *racial,* 4.
Theology specialties, 18.
Thief choice races, 5-14, 16; *air-infused,* 13; *cat-folk,* 5; *dark one,* 6; *earth-infused,* 13; *elder-spawn,* 12; *gnome,* 9; *goblin,* 10; *half-orc,* 10; *halfling,* 14; *leprechaun,* 9; *mountain elf,* 7; *orc,* 11; *pixie,* 9; *shadow elf,* 7; *troll,* 16; *winged elf,* 7; *wood elf,* 8.
Thieves, 34-36, 39; *lenses,* 34-36.
Training, 43.
Trolls, 16.
Two-Weapon Fighting, 41-42.
Unholy Might, 41.
Unholy warriors, 27
Water-infused, 13.
Weapons, tiny, 8. Widget-Worker Talent, 10.
Wildman, 16.
Wings, 7.
Wizard choice races, 6-9, 12; *dark one,* 6; *elder-spawn,* 12; *gnome,* 9; *half-elf,* 7; *leprechaun,* 9; *mountain elf,* 7; *pixie,* 9; *sea elf,* 7; *shadow elf,* 7; *winged elf,* 7; *wood elf,* 8.